Le Magazine N°1 des Consoles
Player one
Sega
Nintendo
Jaguar
Neo Geo
3DO
DONKEY KONG COUNTRY
La totale !
tous les niveaux
GRATUIT
Booklet F1
et Transferts
Street Racer
DOSSIER
Jeux de rôle
Secret of Mana
Player one
196 PAGES
MANGEZ-LE !
CONCOURS MONDIAL
Street Racer
Gagnez une télé 16/9e
LA FOLIE EARTHWORM
47 Novembre 94
30F
M 4413 - 47 - 30,00 F

DESTRUCTION EXPLOSIVE POUR QUATRE JOUEURS

EXPL

« A vous exploser les neurones à quatre joueurs! »
De quoi s'éclater à « donf »! Un Méga-Hit en puissance – Consoles +

« SB2 est sans conteste un soft qui mérite pleinement sa qualification hit. En bref, c'est génial… » – Super Power 94%

Hudson Soft ® is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd. ©1994 Hudson Soft.
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo. All rights reserved

PLAYER ONE est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. 41 10 20 30 Fax 46 04 80 57
36 66 77 33 (Jeux) 36 70 77 33 (Hot-line) 3615 PLAYER ONE

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Pierre ALLS
Rédacteur en chef adjoint : Olivier SCAMPS
Secrétaires de rédaction : Nathalie ROY-REUILLER, Hélène LÉ
Rédacteurs : Jean-Pierre ABIDAL, Rinky BARBE, Stéphane BIVET, Christophe DELPIERRE, Mahéla GARRAUD, Patrick HOROWITZ, Marc LACOMBE, Guillaume LASSALLE, Matthieu LEVESQUE-EVENO, Stéphane PILET, Christophe POTIER, Olivier RICHARD, Sam SOUBGUI, Françoise TARRAIN, Julien VAN [illegible]TEENE, Jean-François VIE

Responsable TV : Françoise TARRAIN

Directeur artistique : Christian DAO

PUBLICITÉ
Tél. 41 10 20 40 Fax 46 04 80 61
Responsable de la publicité : Pierre MICHAELIS
Assistante de publicité : Delphine BRONN
Responsable marketing et télématique : Barbara RING-RÉMY
Hot-line : Laurence LORSIER, Minitel : Amélie FRICAMPS

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTE
Assistante de fabrication : Hélène RICHARD
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Laurent VIEL
Infographiste : Sylvain ALLAIN
Stagiaire infographie : Frédéric ABBAOUI
Montage et photogravure : P-M
Impression : [illegible]

Service abonnements
[illegible] 60700 Clermont-Ferrand
Tél. (16) 44 69 26 26.
Service des ventes : PROMÉVENTE - Michel IATCA
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact : Dominique BELLEVRAT Tél. vert : 05 19 84 57
au Terminal EB6

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B 347 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Isabelle MANTRAND
Secrétariat : Christine NABAIS

Commission paritaire n° 72 809 Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1994
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Photos tous droits réservés : Arnaud LESCADIEU

À QUI ÉCRIRE ?

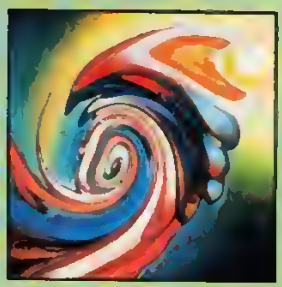
Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres truc, vos trouvailles les plus extra.
Attention ! les meilleurs seront publiés.
Écrivez à Astuceman,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Plans & Astuces,
adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Ce numéro comporte une planche de transferts brochée entre les pages 42/43 et 138/139, un catalogue Virgin et un catalogue Fl Pole Position 2 qui ne peuvent être vendus séparément.

La couv'

Jojo l'asticot

Patrick le lombric



Robert le ver de terre

édito

C'est une avalanche, que dis-je, un raz de marée, le tsunami « maousse » qui éclabousse. Des jeux comme s'il en pleuvait. Remarquez, c'est de saison, pas moins de 50 cartouches sont passées en revue dans ce numéro, et pas que des petits calibres. Non, c'est même la grosse artillerie. À croire que tous les éditeurs ont attendu la fin de l'année pour lancer leurs hits. Résultat des courses : on ne sait plus où donner de la tête. Les testeurs ont passé nuit blanche sur nuit blanche pour disséquer, analyser, évaluer tous les titres. Épuisés mais heureux, les mecs, on n'avait pas vu une telle quantité de bons jeux en même temps depuis très longtemps. Pour faire votre choix ça va être coton, mais mieux vaut en avoir trop que pas assez. Cela dit, l'avenir nous réserve encore plein de bonnes choses. Allez jeter un coup d'œil aux Stop Info, vous y trouverez des actus brûlantes sur Donkey Kong, on vous montre presque tous les niveaux du jeu. On vous dit également tout sur la 32X de Sega et sur les jeux qui vont avec, sans négliger les dernières news sur la Saturn et la Playstation. Ah ! j'oubliais l'Ultra 64, on a réussi à prendre des nouvelles photos de Killer Instinct, le jeu de baston de la future bombe de Nintendo. Et si on parlait mangas ? Ino vous a concocté une petite rubrique pleine de charmes et d'action, de quoi satisfaire les plus difficiles. Bon, j'arrête là l'énumération. Après tout, vous l'avez entre les mains ce fameux mag et vous êtes assez grand pour aller, tout seul, y trouver ce qui vous intéresse. Bonne lecture et au mois prochain.

Sam Player

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

sommaire

6 Courrier

10 Stop Info

48 Over the World

59 Dossier Jeux de rôle

73 Tests

142 Concours Street Racer

146 Vite Vu

156 Trucs en Vrac

164 Plans & Astuces

174 Reportage

Courrier

Sam Player répond à toutes vos questions.

Toute l'actualité des jeux vidéo.

Dragon Ball Z 3, Nosferatu et Demon's Crest : notre sélection des meilleurs jeux venus de l'étranger.

JEUX DE ROLE

À l'occasion de la sortie française de Secret of Mana, Robby et Milouse vous entraînent à la découverte des RPG.

Les meilleurs jeux du mois testés sans pitié.

Adaptations, petites cartouches, ratages, l'actualité du mois passée en revue.

Des astuces et des codes pour finir vos jeux préférés.

Des mangas, des comics et du ciné : la pharmacie indispensable de l'ami Ino.

Suite et fin deMegaman X.

le Courrier de Sam Player

Comme promis, voici le résultat du concours que j'avais lancé au mois de septembre. Il s'agissait de réaliser un dessin ayant pour thème, Sam Player et l'univers des jeux vidéo. Vous avez été nombreux à répondre à mon défi, le choix fut difficile et, après une première sélection, dix dessins restaient encore en course. Mais comme il ne fallait qu'un seul vainqueur, mon choix s'est porté sur Nicolas Cayré d'Albi qui gagne un abonnement à vie à *Player One*. Veinard, va !

Salut Sam,
Je ne te dirai pas que votre mag est cool et hyper speed, mais je le pense très fort. Please, bitte, per favor, réponds à ces questions, au nom de tous les allumés de la moto, de tous les explosés de la bastion, et donc, au nom des tous fins de Road Rash !
1°) Existe-t-il une fin à Road Rash et Road Rash II sur MD ?
2°) Road Rash GB vaut-il la peine ?
3°) Est-ce-que Road Rash va sortir sur SNES ?
4°) Que penses-tu, franchement, de Road Rash 3DO si ce n'est qu'il est d'une violence inouïe et que la musique est si hard et si démente qu'elle t'explose les neurones et te fait monter le pouls à 190 km/h ? Allez. Ciao et roule prudemment.

Flynn

Salut Flynn,
Rouler prudemment, avec Road Rash 3DO ? Ça va pas la tête, je fonce mec. Vous le savez tous : Road Rash est l'un de mes jeux fétiches, alors quand je l'ai vu arriver sur 3DO, j'y ai jeté un œil, en me disant que, bof, sur cette bécanne, ils avaient dû faire une adaptation à la va-vite. Je me fourrais le doigt dans l'œil jusqu'au coude. Road Rash 3DO est fabuleux, une merveille, un bijou étincelant, une perle rare. Ha, Road Rash ! ça vous balance une telle montée d'adrénaline que ça vous donnerait presque envie d'acheter la 3DO rien que pour ce jeu. Bon, je mets les gaz, je m'emballe et j'en oublie presque de répondre aux questions.
Ci-fait jeune homme
1°) Non, il n'y a pas de fin, en tout cas, moi, je n'en ai pas trouvée.
2°) Je n'ai pas encore vu Road Rash Game Boy, mais je me demande bien ce que ça peut donner.
3°) Malheureusement, il n'y a toujours pas de version SN de Road Rash disponible. Pourtant je sais que les programeurs l'ont réalisée, mais Electronic Arts refuse de la sortir.
4°) Là, je crois que j'ai déjà répondu. Ciao Flynn.

Sam

Cher Sam,
Tout d'abord, laisse-moi te dire que ton mag est super cool. Et, j'ai quelques questions à te poser :
1°) Il faut que tu m'expliques quelque chose : j'ai vu que sur le numéro 45 (de septembre) il y avait deux couvertures, moi, sur le mien, il n'y en a qu'une, dis-moi tout !
2°) Mortal Kombat II est-il aussi violent sur SNES que sur MD ?
3°) Est-il vrai qu'il y aura une version CD de Super Street Fighter II (Mega CD, Saturn, ou Saturn, pourquoi pas) ?
4°) Pourquoi vous ne testez-vous pas de jeux Super Famicom (japonais) ou Super NES (américains) ? des jeux non français, quoi !
Je t'en supplie, publie-moi !

Axel alias Techno Kid

Salut Axel,
1°) Bon, j'explique pour la dernière fois. En septembre dernier, nous avons sorti le même numéro de *Player* avec deux couvertures différentes. Mais, par numéro, il n'y avait qu'une seule couverture. Il fallait acheter deux numéros pour avoir les deux couvertures. Ça sert pas à a grand-chose, mais c'est amusant.
2°) MK2 sur SN est aussi violent que sur MD.
3°) Non, la seule version CD de SSF II Turbo prévue devrait sortir en novembre sur 3DO. On en parle d'ailleurs dans les Stop Info de ce mois.
4°) On ne les teste pas mais on vous présente chaque mois une sélection des meilleurs jeux qui sortent à l'étranger dans la rubrique Over The World. Si on ne les teste pas, c'est parce qu'on préfère attendre leur sortie française pour que tout le monde puisse en bénéficier. Je sais que c'est frustrant pour certains, mais on a choisi de faire de bons tests sur les jeux qui sortent en France plutôt qu'un peu n'importe quoi (comme certains) sur ce qui sort un peu partout.
Ciao Techno Kid

Sam

Hello Sam,

Je suis un segafêlé qui adore Player One, je vous félicite pour la nouvelle maquette et un grand merci à Molten qui m'a aidé (avec ses plans) à terminer Flashback. Voici mes questions :

1°) Je trouve bizarre de recevoir mon Player One après sa sortie en kiosque (car je suis abonné) !

2°) Il paraît que la MD 32X serait vendue avec Virtua Racing Deluxe. Vrai ?

3°) Dans Virtua Racing MD, je trouve bizarre que, dans le circuit médium, il y ait des routes barrées. Sais-tu comment faire pour y aller (je n'y arrive pas) ?

4°) Toujours dans Virtua, je voudrais savoir quel est le meilleur temps (dans le premier circuit) que vous avez fait à la rédac ?

5°) Pour mon premier jeu de baston sur MD, que me conseilles-tu, SSF II, DBZ ou MK 2 ?

6°) A quand *Sega Player* n° 3 ?

Voilà, c'est fini, mais si tu ne me publies pas, je mets un virus dans toutes les machines de la rédac... Salut.

Segafêlé

Salut le Segafêlé,

1°) Je suis d'accord avec toi, on a un petit problème du côté des abonnements, ça vient du fait qu'on est toujours un peu en retard pour boucler le magazine. On va essayer d'arranger les choses, mais je ne te promets rien.

2°) Non, la 32X sera vendue seule à 1 390 F sans jeu. Pour avoir Virtua Deluxe il faudra ajouter environ 450 F. C'est un peu cher à mon avis.

3°) On ne peut pas prendre les routes barrées dans la version MD. Par contre, sur 32X, ce sera possible.

4°) Le meilleur temps de la rédac sur le premier circuit a été réalisé par Elwood, il a mis 38,05 s pour boucler la boucle.

5°) Franchement, je pense que le meilleur jeu de baston c'est SSF II, mais bon, si tu aimes la violence pure je te conseille MK 2 et si tu es un fan de DBZ, tu sais ce qu'il te reste à faire...

6°) *Sega Player* n° 3 sortira, si tout va bien le 28 novembre, ne le ratez pas, il y aura un reportage spécial sur le Japon, avec un dossier sur les nouvelles technologies utilisées par Sega pour ses bornes d'arcade et la Satum.

Ciao mec.

Sam

Salut à Sam et à toute l'équipe,

Ton mag est cool, je le lis depuis le n° 1. De la CBS jusqu'à la SN en passant par la NES, je m'éclate.

1°) Quel sera le prix de Donkey Kong Country sur SN ? Est-ce que j'aurai assez de fric, avec 1 000 F, pour m'acheter EarthWorm Jim et Donkey ?

2°) Le résultat de Stunt Race FX ne te fout pas les boules ? Car vous nous avez annoncé que c'était le jeu le plus naze de Nintendo.

3°) Ce serait bien si on pouvait commander des mangas avec les crédits parce qu'on n'a pas toujours Tonkam à côté de chez nous...

4°) La PlayStation de Sony sera-t-elle plus puissante que l'Ultra 64 ?

5°) As-tu essayé la Neo Geo CD ? Est-elle bien ?

6°) Les marques vous payent-elles pour surnoter les jeux ?

7°) Aladdin sur GB vaut-il le coup ? Egale-t-il la version MD ? Voilà, c'est la fin, salut.

Zoubi Biberl Master Flash

Salut Zoubi,

1°) Le prix de Donkey ne devrait pas dépasser les 500 F. Tu pourras donc, avec tes 1 000 balles, te payer Earthworm Jim en plus.

2°) Ouais, mais on s'était un peu gouré, même si je pense toujours que Stunt Race FX n'est pas un grand hit, je dois reconnaître qu'en y jouant à fond on peut lui trouver totu un tas de qualités.

3°) Des mangas avec des crédits ? Pourquoi pas, on va voir si c'est possible.

4°) Alors là c'est une question à laquelle il est encore plutôt difficile de répondre actuellement vu qu'aucune de ces deux machines n'est sortie à ce jeur. On verra ça normalement courant d'année prochaine.

5°) La Neo Geo CD n'est rien de plus qu'une Neo Geo normale, mais au lieu d'avoir des cartouches, tu as des CD, les jeux seront donc moins chers.

6°) Non, personne ne nous paie pour mettre une note plutôt qu'une autre, même si certains éditeurs essaient parfois de nous forcer la main, on résiste et la note que nous mettons à un jeu est vraiment celle qu'il mérite.

7°) Aladdin sur Game Boy est vraiment très bon, bien moins beau que la version MD évidemment, mais c'est l'un des meilleurs jeux de la portable de Nintendo. Ciao.

Sam

P-S : Salut Bilooz, joyeux anniversaire (en retard) et n'hésite pas à m'appeler à la rédac un de ces jours.

3615 1,27 F/mn

Écrivez aux journalistes de la rédaction sur le 3615 Player One (tapez # BAL)

SOS PLAYER

36 70 77 33

TU ES BLOQUÉ DANS UN JEU ET TU NE CONNAIS PAS LE CHEAT MODE ?

TU CHERCHES DES CODES, DES SELECT STAGES POUR EXPLORER TES JEUX EN PROFONDEUR ?

TÉLÉPHONE VITE AU
36 70 77 33
LE NUMÉRO DE TOUS LES VIDÉOMANIAQUES EN DIFFICULTÉ !

TU POURRAS EXPOSER TON PROBLÈME APRÈS AVOIR SÉLECTIONNÉ TA CONSOLE ET LE NIVEAU DE JEU DANS LEQUEL TU COINCES.

LA RÉDACTION SE CHARGE DE TE RÉPONDRE EN 48 H.

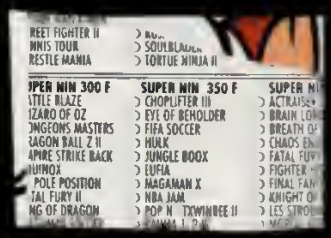
THE MA
DONKEY KON

TROUVEZ LA K7
DANS LE NINTEND

* Le reportage complet sur le développement de Donkey Kong Country.

KING OF
G COUNTRY*

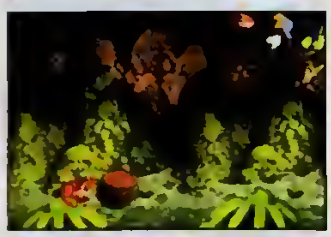
ÉO EN EXCLUSIVITÉ
LAYER DE NOVEMBRE

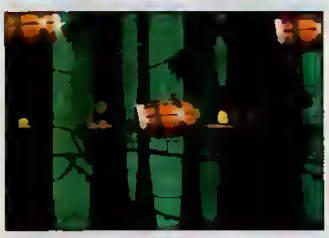


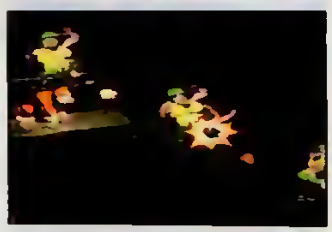
REET FIGHTER II	> [illegible]	
NNIS TOUR	> SOULBLAZER	
RESTLE MANIA	> TORTUE NINJA II	
PER NIN 300 F	**SUPER NIN 350 F**	**SUPER NI**
ITTLE BLAZE	> CHOPLIFTER III	> ACTRAISE*
IZARD OF OZ	> EYE OF BEHOLDER	> BRAIN LO
ONGEONS MASTERS	> FIFA SOCCER	> BREATH OF
RAGON BALL Z II	> HULK	> CHAOS EN
MPIRE STRIKE BACK	> JUNGLE BOOX	> FATAL FU
UTMOX	> LUFIA	> FIGHTER
POLE POSITION	> MAGANAN X	> FINAL FAN
TAL FURY II	> NBA JAM	> KNIGHT O
NG OF DRAGON	> POP N TXWINBEE II	> LES STRO

DONKEY KONG LA CLAC

Enfin ! la rédac ébahie a pu passer une journée avec une version quasi finie de Donkey Kong Country. Après le choc de Chicago, les merveilles qu'avait laissé entrevoir notre dossier sur la fabrication du phénomène, une évidence s'impose : Donkey Kong Country sera LE jeu de Noël.







Alors que tous les fans de Nintendo attendaient une suite à Super Mario World, la référence du jeu de plate-forme riche, Nintendo prend tout le monde à contre-pied en misant sur du tape-à-l'œil. Nintendo qui attaque Sega sur son propre terrain... On peut enfin parler de « réaction » après tant d'années d'affront ! Ce qui n'empêche : Donkey Kong Country, qui sortira fin novembre - début décembre, est beau, magnifique même, et la profondeur du jeu est là. On retrouve les tonnes de niveaux truffés de passages secrets qui ont fait la renommée des Mario. Rassurez-vous aussi quant à sa jouabilité : on enchaîne les sauts sur les ennemis avec tout le plaisir du monde. Le reste se passe de commentaire.

TONNEAU !

secret (en défonçant une ouverture). Alors, ouvrez l'œil avant de fracasser du bois sur les adversaires.

MUSIQUE MAESTRO !

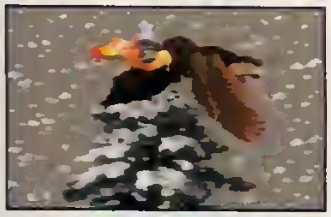
Dommage que l'on ne puisse pas vous faire écouter la bande-son avec ces photos, elle colle si bien au jeu !

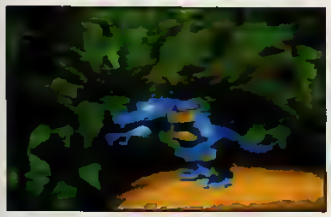
Les musiques traditionnelles entraînantes des jeux de plate-forme ont laissé place à des thèmes beaucoup plus portés sur l'ambiance. Les possibilités sonores de la Super Nintendo sont exploitées au maximum.

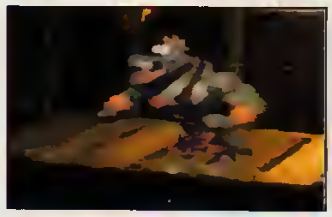
La jungle résonne encore des tam-tams rythmés de Donkey Kong Country.

Les vilains ennemis

Ah ben ça, y en a des ennemis. Remarquez que sans, ç'aurait été un peu triste. En leur sautant dessus, on peut s'en débarrasser et en effectuant une roulade, on les tue. Selon la rumeur, ça reviendrait au même ! À vérifier.







LA BOUTIQUE TOON

MANGAS · VIDEOS · OAV · GOODIES
PAR CORRESPONDANCE

EXPÉDITION IMMEDIAT
Nous expédions votre commande le jour mem de sa réception ! (les commandes du week-en partent le lund

À VOTRE SERVIC
Pour toute question, suivi de livraisor nouveautés, nous sommes à votre disposition pa minitel, téléphone ou courrier

CATALOGUE COULEUR GRATUI
Résumés, photos couleur. . Il suffit de le demande ! En plus, vous recevrez régulièrement des info mations sur nos nouveautes

PP CARD, CARDASS, RAMICARDS..
Les Goodies sont arrives

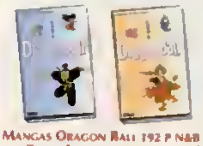
RANMA 1/2
VIDEO SECAM, VO S/TITRE FRANÇAIS
▶❑ Vol 1 OAV 1&2 167 F
MANGAS RANMA 1/2 192 P N&B
❑ Tome 1 «La source» 37 F
❑ Tome 2 «La rose noire» 37 F
❑ Tome 3 «L'épreuve» 37 F
❑ Tome 4 «La guerre froide» 37 F
▶❑ Tome 5 «Les félins» 37 F

HEROIC FANTASY PAL ANGLAIS
❑ Heroic Legend Arslan 1 147 F
❑ Heroic Legend Arslan 2 147 F
▶❑ Zeguy 185 F

AKIRA ALBUM 192 PAGES COULEUR
❑ Tome 1 «L'autoroute» 97
❑ Tome 2 «Cycle Wars» 97
❑ Tome 3 «Les chasseurs» 97
❑ Tome 4 «Le réveil» 97
❑ Tome 5 «Désespoir» 97
❑ Tome 6 «Chaos» 97
❑ Tome 7 «Révélations» 97
❑ Tome 8 «Le déluge» 97
❑ Tome 9 «Visions» 97
❑ Tome 10 «Revanches» 97
❑ Tome 11 «Chocs» 97
▶❑ Tome 12 «Lumières» 97

DRAGON BALL / DRAGON BALL Z
VIDEOS SECAM, VERSION FRANÇAISE
❑ 1 «Garlic» 137 F
❑ 2 «Robot» 137 F
❑ 3 «Combat» 137 F
❑ 4 «Namek» 137 F
▶❑ 5 «Cooler» (12/94) 147 F
▶❑ 6 «100 mille guerriers» (12/94) 147 F
▶❑ 7 «Cyborgs» (12/94) 147 F
▶❑ 8 «Broly» (12/94) 147 F
❑ 4 volumes au choix 497 F
T-Shirt «Trunks» ❑ M ❑ L 97 F
T-Shirt «Gohan» ❑ M ❑ L 97 F

ANIMELAND (MAGAZINE FRANÇAIS)
❑ Animeland N° 1 (EDITION ... 30
▶❑ Animeland N° 15 35



CRYING FREEMAN VIDEO SECAM
❑ Chapter 1 «Portrait of a killer» 147 F
❑ Chapter 2 «The enemy within» 147 F
❑ Chapter 3 «Retribution» 147 F
❑ Chapter 4 «The hostages» 147 F

MANGAS FRANCAIS
❑ Appleseed Livre 1 --
▶❑ Appleseed Livre 2 --
❑ Nomad : Mémoire vive 45
▶❑ Orion Tome 1 --
▶❑ Power Rangers 37
▶❑ Vidéo Girl Ai 3 30

SCIENCE FICTION PAL ANGLAIS
▶❑ Black Magic M-66 167 F
▶❑ Gaiarth 1 (SECAM) 187 F
▶❑ Gaiarth 2 (SECAM) 187 F
▶❑ Gaiarth 3 (SECAM) 187 F
▶❑ Grey 167 F
Gunbuster ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 167 F
Macross II ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 147 F
▶❑ Macross «Clash of bionids» 187 F
❑ Odin 167 F
▶❑ Roujin Z 187 F
❑ Wind of Amnesia 167 F

MANGAS DRAGON BALL 192 P N&B
❑ Tome 1 «Sangoku» 37 F
❑ Tome 2 «Kamehameha» 37 F
❑ Tome 3 «L'initiation» 37 F
❑ Tome 4 «Le tournoi» 37 F
❑ Tome 5 «L'ultime combat» 37 F
❑ Tome 6 «L'empire ...» 37 F
❑ Tome 7 «La menace» 37 F
❑ Tome 8 «Le duel» 37 F
❑ Tome 9 «Sangohan» 37 F
▶❑ Tome 10 «Le miraculé» 37 F
▶❑ Tome 11 «Le grand défi» 37 F

FANTASTIQUE PAL ANGLAIS
3x3 Eyes ❑ Vol 2 ❑ Vol 2 147 F
▶❑ Cyber City Oedo 808 147 F
▶❑ Samurai Gold 147 F
❑ Tôkyô Babylon Vol 1 147 F
▶❑ Tôkyô Babylon Vol 2 167 F
❑ Wicked city 167 F

INTEROIT -16 ANS PAL ANGLAIS
▶❑ Adventure Duo Vol 1 167 F
❑ Gigolo 167 F
▶❑ Guy «Awakening of the devil» 167 F
❑ Kamasutra 187 F
Urotsukidôji ❑ I ❑ II 147 F
Urotsukidôji III ❑ V.1 ❑ V.2 147 F
▶❑ Urotsukidôji III Vol 3 167 F

V. FRANÇAISES VIDEO SECAM
▶❑ Lodoss Vol 1 (3 épisodes) 1[illegible]
▶❑ Lodoss Vol 2 (2 épisodes) 1[illegible]
❑ La legende de Lemnear 1[illegible]
▶❑ Macross-Le film (12/94) N[illegible]
▶❑ Ranma OAV 1&2 167
▶Bientôt beaucoup d'autres !

Dialogue - News-Questions / Réponses - Bases de données - Jeux primés - Petites annonces classées - RPG - Delires 1,27F/mn
3615 TOON
LA REFERENCE JAPANIMATION

Infos - Japanimation - Demande de catalogue
Nouveautés . **36708060**
0,76F puis 2,19F/mn

COMMANDE
DEMANDE DE CATALOGUE
Minitel **3614 TOON** (promos, nouveautés)
Téléphone (9h-18h lu-ve)
de paris / rp **49.76.19.63**
de province **16.1.49.76.19.63**
Courrier découpez, ou recopiez le bon de commande ci-dessous et postez-le à :
LA BOUTIQUE TOON
BP 249
94102 SAINT-MAUR Cedex

TITRES	PRIX
Catalogue (aucun frais de port)	Gratuit
Frais de port 27 F GRATUITS si + 700 F	
Contre-remboursement ajoutez 38 F	
TOTAL DE VOTRE COMMANDE	

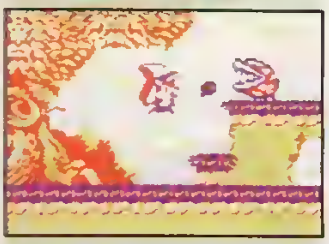
NOM : Date naissance
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel») ❑ Mandat ❑ Contre Remboursement
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard PIXTEL Signature :
N° ____ ____ ____ Expire __/__

PLAYSTATION NEWS

Du nouveau sur le front de la Playstation. Ridge Racer et PS-Boxing forment l'essentiel de l'actualité du moment, avec un soupçon de Philsoma pour exciter encore votre impatience.

DEUX HITS SUR GAME BOY, DEUX !

Amoureux de la Game Boy, oyez, oyez : deux hits débarquent sur la portable de Nintendo.



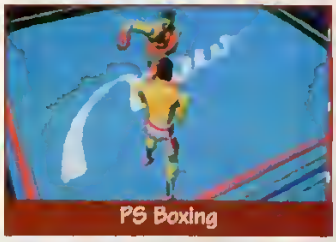
Mr Nutz, l'écureuil le plus beau du monde, confirme son esthétisme sur la console à l'écran sable. Graphiquement superbe, cette version propose une action quasi identique à la version SNES, mais Ocean nous promet des passages secrets différents.

*Dans un autre genre, voici **Desert Strike**, le shoot them up pas (trop) bourrin d'Electronic Arts. Si l'écran de la GB convient bien ici, les tons jaunâtres prévus pour le Super Game Boy afin d'imiter le désert sont horribles ! Deux gros hits 16 bits, donc, qui — pour une fois — semblent avoir été convertis avec soin sur la petite Nintendo. Faites des économies pour décembre.*

A tout seigneur tout honneur, **Ridge Racer** s'annonce d'ores et déjà comme l'une des grandes stars de la 32 bits de Sony. Il est d'ailleurs amusant de voir que la guéguerre Ridge Racer/Daytona USA en arcade est en train de se reporter sur console. Et sur ce nouveau champ de bataille, Ridge Racer semble bien armé : la version Playstation semble en effet disposer d'une qualité de réalisation incroyable. Les programmeurs se sont même permis de rajouter des angles de vue absents de la version arcade ! Namco est déterminé à finir le jeu pour décembre, mois de la sortie de la PSX à Tokyo. Si ces promesses sont tenues, cela serait vraiment un sacré atout pour le bébé de Sony.

PS-Boxing est une simulation de boxe encore à un stade peu avancé : sa sortie n'est prévue que pour février 1995 au Japon. Elle vous propose d'incarner un boxeur durant toute sa carrière professionnelle. Méchante innovation par rapport à tous les jeux du même genre qu'on a pu voir sur 16 bits : les graphismes sont intégralement en 3D, dans le genre de Virtua Fighter. Cela devrait permettre de magnifiques effets de caméra. Et on termine par quelques écrans de **Philosma** qui tend, à mesure que les développements avancent, à s'imposer comme un shoot them up de folie, avec une action variée (3D, scrolling horizontal, vertical...) et des graphismes incroyables, rehaussés par des séquences intermédiaires en image de synthèse.

Ridge Racer


PS Boxing

Philosma

Philosma

SONY
IMAGESOFT
Disney
LA MICKEY MANIA
DEFERLE SUR LA FRANCE
SONY
Game
Line
36.68.22.02
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
MEGA DRIVE
MEGA-CD

VIRTUA FIGHTER
VA SE FAIRE RHABILLER

Attention les yeux ! Virtua Fighter 2 est en cours de finition chez AM2, la branche de développement arcade de Sega Japon. Quand le jeu de combat le plus novateur du moment s'offre, en plus, le luxe d'être beau.

La principale différence entre la VF et le second épisode saute aux yeux : les graphismes en polygones ont été habillés d'une couche de matière selon la technique désormais courante du « mapping ». Conséquence logique : le rendu graphique devient nettement plus réaliste tout en conservant les effets de zoom et les mouvements de caméra incroyables qui ont fait le succès du jeu. En plus de ces améliorations graphiques, de nouvelles techniques de combat et des personnages supplémentaires seront inclus.

Selon toute évidence, Virtua Fighter n'a pas fini de faire parler de lui.

RÉSULTATS DU CONCOURS COOL SPOT
Paru dans SEGA PLAYER n° 2

1er prix 1 Chaîne Stéréo + 1 CD Cool Spot
FELIX Maxime de Valenciennes
Du 2e au 50e Prix 1 CD Cool Spot
BOURGEOIS Julien de St Palais, BRUNET José de Dieppe, CARMIGNAC Eric de Boucau, CARON Johnny d'Argenteuil, CAVAILLES Nicolas de Pont de Veyle, CAVARGLIO Samuel de Chevilly, CHAILLON Antoine de Contres, CHARTIER Yannick d'Autun, CHAVAROC Georges de Ris Orangis, DANNEAU Sylvain d'Henn, DAZET Remi d'Orthez, ESCOFFIER Antony de Bondoufle, FORT Frederic de St Esteve, GAGNANT Johann de Meaux, GALES Loic de Lesneven, GETREY DAvis de Creutzwald, GILLES Fabien de Lons, GIMENEZ Korine d'Arcachon, GOLEBIEWSKI Mickael de Meaux, GOULETTE Sebastien d'Ambenieu, HARTL Jérôme de Drancy, KOLODZIEJCZAK Stéphane de Bruay, LANFRANCHI Clement de Pau, LECLERCQ Stéphane de Noisy, LESOEUR Anthony de Mitry Mory, LIEGEAIS J Bernard de Colombes, MASIELLO Manuel de Souilly, MASSON Xavier de Moy, MOURAND Kevin de Sarralbe, PECHERNOT Julien de Villeneuve, PENCHEFF Fabrice de Marseille, PETITPAS Vincent de Vatan, RAINI Pascal d'Etampes, RUDYG Laure de Claye Souilly, RULLAUD Khaled d'Andilly, SAVESTRE Thierry d'Orléans, SEMELAGNE Alexis d'Avon, SMADI Julien de Monosque, THIRY Maxime de Belgique; TORRISI Marc de Charleval, VERRIER Bruno de Mitry, VINENT Jonathan de Paulhan, VIOLE Sylvain de Rochefort.

3 mois d'essai = 75 F*

LE 1ER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO

Player One, c'est tous les mois des news, les tests des nouveaux jeux, des trucs et astuces pour vous aider à progresser...

En vente chez tous les marchands de journaux.

*Offre valable pour la France métropolitaine

Je M'abonne !
3 mois = ~~84F~~ 75F

Bon à retourner accompagné de votre reglement à :
Player One - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand

❑ Oui ! Je m'abonne à Player One pour 3 mois et je joins mon chèque de 75 F à l'ordre de M.S.E.

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal : Ville :
Date de naissance : Console(s) :

Signature obligatoire* :
* des parents pour les mineurs

PO46

NE BOUGEZ PAS TROP CETTE PAGE,
VOUS RISQUEZ DE TILTER.

Amateurs de fourchettes, spécialistes des extra ball ou expert des blocages de l'extrême, vous tenez entre vos mains le premier jeu de flipper entièrement digitalisé. Plus question de faire joujou. Avec SUPER PINBALL, vous accédez au top du savoir faire Nintendo : graphismes hyper réalistes, toucher de balle unique, effets sonores saisissants... Toutes les conditions sont réunies pour que la jouabilité du flipper soit enfin exploitable à 100% sur console.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo

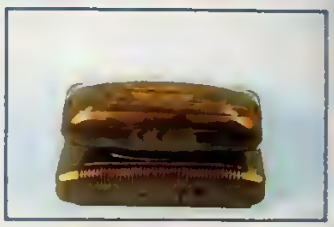
MEGADRIVE 32 X : MAGIC MUSHROOM !

Ça y est ! Le champignon magique de Sega pour la Megadrive est fini. La Megadrive 32 X arrivera en magasin début décembre avec trois jeux. En attendant un test en profondeur le mois prochain, bilan vérité de quelques jours passés avec ce périphérique très attendu.

PLANS DE STAR

Première surprise : Sega est dans les temps. C'est d'autant plus étonnant qu'entre la Saturn et la MD 32X, le père de Sonic n'a pas du chômer. Sans être aussi simple que l'installation d'une Megadrive (il faut quand même relier plusieurs câbles entre eux et sans se tromper de sens), l'installation ne pose pas de problème insurmontable. L'ensemble Megadrive/

MD 32X n'est pas très esthétique, surtout si vous y connectez un Mega CD ! Nous avons pu voir les trois premiers jeux pour la MD 32 X. Virtua Racing Deluxe, Doom et Star Wars Arcade devraient être dispo en même temps que la bécane. Les préversions prêtées par Sega n'étaient pas assez abouties pour être testées sérieusement. Par contre, elles permettaient de se faire une idée. Et, franchement, on reste mitigé. Oui, les jeux 32X sont beaux, très beaux même ! Oui, ils se permettent des effets graphiques impossibles sur MD ! Mais on est quand même loin des merveilles qui bourgeonnent sur Saturn ou Playstation. Hormis Doom, on a plutôt l'impression de tomber sur des jeux 16 bits améliorés que sur de vrais jeux 32 bits. Tout

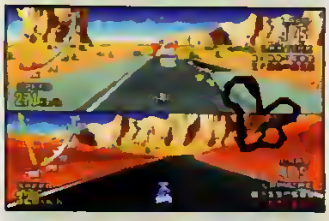


dépend de ce qu'on attend : un « booster » pour sa Megadrive ? Pas de problème. Une vraie 32 bits ? C'est moins évident. En tout cas, l'addition est lourde : à près de 1 400 F la machine (sans jeu), les joueurs vont se montrer exigeants. Alors, problème de puissance, ou précipitation des développeurs qui, pour sortir leurs titres à temps, ont du bourrer et se résoudre à ne pas exploiter toutes les capacités de la bécane ? À suivre et pas plus tard que dans le prochain numéro où nous disséquera en profondeur la bête et ses jeux.

VIRTUA RACING DELUXE

C'est, incontestablement, le titre le plus en vue de la machine. À peine arrivé à la rédaction, ce jeu a sucité d'interminables discussions. D'un côté ceux qui estiment que Virtua Racing Deluxe n'est en fait qu'une version Megadrive améliorée, et de l'autre ceux qui disent que c'est presque la version Arcade. Iggy, toujours adepte du compromis (faut maîtriser l'art de la diplomatie !), tranche tout net en déclarant que cette version se situe pile à mi-chemin entre l'excellent jeu d'Arcade et la non moins bonne version Megadrive (tout le monde est content !). Outre les très nettes améliorations graphiques, on retrouve deux circuits supplémentaires mais aussi la possibilité de conduire une voiture style stock-car ou même un prototype. Chacune de ses nouveautés vaut le détour et une chose est sûre au moins : le jeu est toujours béton.

Dans cette version Deluxe de VR, deux nouveaux modèles de véhicule en plus de la Formula. La stock, pas très rapide mais qui tient relativement bien la route et la prototype très rapide (vitesse de pointe 381 km/h contre 328 km/h pour la Formula).



Cette course dans un canyon américain est inédite dans Virtua Racing.

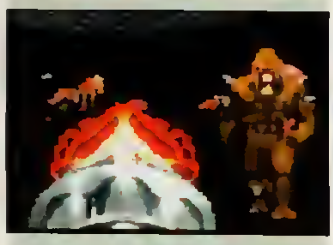
Highland est l'un des deux nouveaux circuits proposés dans cette cartouche Deluxe.

DOOM

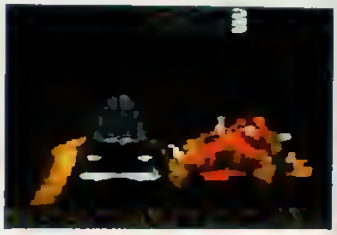
Sans doute, Doom est le titre le plus représentatif de la nouvelle génération de jeux en 3D qui vont se répandre sur les consoles 32 ou 64 bits. Ce n'est pas un hasard s'il est prévu sur Jaguar, Ultra 64... et Megadrive 32X bien sûr.

Rien d'étonnant : ce genre de jeu est aussi passionnant que gourmand en puissance de calcul. Il ne prend donc toute sa mesure que sur une machine surpuissante : gros ordinateur PC (sur lequel il est né) ou console haut de gamme. Le pari est gagné pour la Megadrive 32X ! Sans atteindre la qualité de la version originale (la fenêtre de jeu est plus petite et les graphismes moins détaillés), le jeu est assez proche de la version PC. Le jeu, qui vous propose d'incarner un marine de l'espace perdu dans des bâtiments grouillant de monstres, reste aussi gore qu'à l'origine et l'action ultra-violente a le don de scotcher au paddle tout individu normalement constitué, et ce pour des heures.

Enfermé dans un château, il vous arrivera néanmoins quelques fois, d'avoir vue sur l'extérieur.



Vous vous retrouvez face aux deux minotaures qui font office de boss de fin de niveau.



Le fusil n'est sans doute pas l'arme idéale pour détruire ces bosses. Le temps pour recharger les cartouches est trop long.

Cette bestiole, qui nous rappelle étrangement notre maquettiste, ne peut être détruite sans arme. Faut pas croire, c'est coriace...

STAR WARS ARCADE

Adaptation d'une borne d'arcade belle mais pas forcément passionnante, Star Wars Arcade est le jeu le moins intéressant des trois. Sur l'extension 32 bits de Sega, vous avez le choix entre deux possibilités : jouer à la version Arcade (version d'origine) ou jouer à la version 32X (qui contient plus de séquences et de niveaux). Mais quelque soit le mode choisi, la recette reste globalement la même : vous affrontez les forces de l'Empire dans un jeu de tir aux graphismes en polygones. Le jeu reste aussi difficile qu'en Arcade, ce qui peut lui assurer une bonne durée de vie, tant que la difficulté ne

Vous avez, lors des premiers stages, le choix entre une vue intérieure et extérieure du vaisseau.

Briefing ! L'Amiral vous donne les ordres.

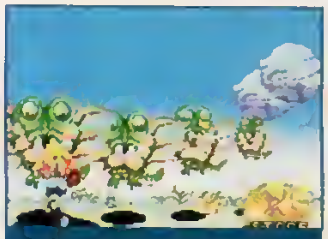
Ah, la fameuse étoile noire ! Allez-vous vaincre l'Empire et éviter de passer du coté obscur de la force ?

À venir sur MD 32X

Les équipes de Sega (surtout la filiale américaine puisque les Japonais sont plutôt sur Saturn) ainsi que des éditeurs tiers (parmi lesquels Acclaim qui annonce un Mortal Kombat II) vont proposer d'autres jeux. En guise d'apéritif, deux exemples.

Space Harrier
Une vieille borne d'arcade qui avait déjà fait une petite apparition sur Master System. Sega garantit que les possibilités de la MD 32X permettront d'obtenir une version identique à la borne. Sortie prévue en décembre, au Japon.

Golf Magazine presents 36 great Holes starring Fred Couples
Un jeu de golf qui semble très beau. Pas très vendeur ici bas mais ça fera plaisir à Wolfen.



Space Harrier.

36 great Holes.

Dynamite Headdy, 1 corps, 14 têtes, 15 raisons de perdre la boule.

Sur Megadrive et Game Gear.

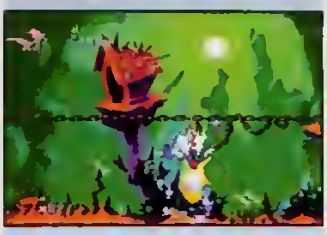
36 15 SEGA
2,19 F/min.

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

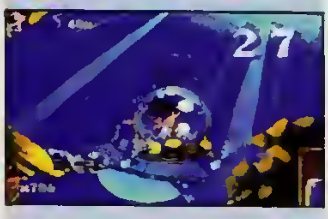
36 68 01 10
2,19 F/min

ROBERT LE VER DE TERRE * SUR MEGADRIVE

On ne cesse de vous le répéter : pour nous, Earthworm est l'un des plus grands jeux de cette fin d'année. Si les nintendomaniaques vont pouvoir se faire une opinion dès ce mois-ci, les possesseurs de Megadrive devront attendre décembre. Petite consolation : c'est David Perry himself qui a programmé cette version, très proche de la version Super Nes. Les différences se situent essentiellement au niveau des graphismes qui, bien qu'équivalents, perdent quelques effets



spécieux (par exemple les reflets du soleil dans le premier niveau). À part ça, rassurez-vous, le jeu est toujours aussi bon, grand, original... et dur ! Patientez un petit mois pour retrouver le ver de terre le plus sympa au monde sur votre Megadrive !

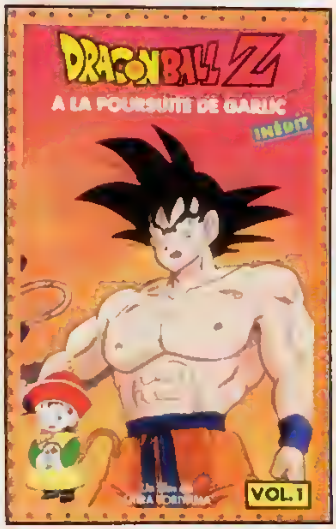


** Vanne déposée par Robby.*

DRAGON BALL Z
SUR VOS MAGNÉTOSCOPES !

Plus besoin d'être l'heureux possesseur d'un coûteux CDV pour savourer le meilleur de DBZ. Les OAV (Original Animation Video) de DBZ sont désormais disponibles en cassettes vidéo françaises.

AK Video vient de publier quatre (4 !) cassettes vidéo regroupant des OAV Dragon Ball Z. Ces films, sortis au ciné et sur CDV, sont constitués d'histoires se déroulant parallèlement à la série télé. Réalisée en collaboration avec AB Productions (Dorothée, Hélène...), cette édition hérissera peut-être le poil des puristes : les traductions sont contestables, les chansons génériques idiotes etc. mais l'essentiel, c'est que — finalement — tout le monde peut avoir accès à ces DA quasi légendaires ! Les responsables annoncent la suite des OAV DBZ pour très bientôt, et bien d'autres jolies choses en plus. On attend... impatiemment !



RV SUR LE 3615 PLAYER ONE

À l'occasion de sa sortie mondiale en vidéo le 5 octobre, retrouvez JURASSIC PARK sur Minitel. Jouez et gagnez des K7 vidéo du film Jurassic Park et de nombreux lots.

3615 : 2,7 F la minute

KONAMI
PROBOTECTOR CONTRE-ATTAQUE
NIGEL MANSELL ATTAQUE
LES GUNFIGHTERS MITRAILLENT
C'EST PAS LE MOMENT DE ROUPILLER
Probotector
Lethal Enforcers Gun Fighters II
Probotector
LETHAL ENFORCERS
Gun Fighters
PROBOTECTOR
Lethal Enforcers Gun Fighters II
DISPONIBLE DES OCTOBRE SUR MEGADRIVE
DISPONIBLE EN NOVEMBRE SUR MEGADRIVE ET MEGA CD
Nigel Mansell
Nigel Mansell
Nigel Mansell's
World Championship
SEGA
MEGA DRIVE

RÉSULTATS DU CONCOURS TORTUES NINJA

Paru dans PLAYER ONE n° 44

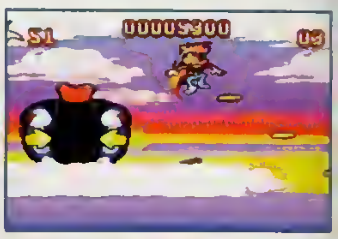
Du 1er au 50e prix : La trilogie « Les Tortues Ninja » + 1 pin's des Tortues
XANORE Christophe de Chateau Thierry, BOUILLON Philippe de Itize, CALICE Véronique de Vierzon, CARVALHO Roger de Raix, CESAR Manuel d'Antran, CHAILLON Antoine de Contres, CHINON Valérie de Manosque, CORSEAUX Fabrice d'Abdeville, QARTOIS Vincent de Carrières, DE KEPPER Xavier de Montmorency, QEMARIA Pierre de l'Hopital, DEPECKER Ludovic de Roquebrune, DONIN Sam de Cervens, DOUMANDJI Wesha de Vienne, ELITE Joceline de Biert, FERRY Sylvia de Roubion, FIGUE Maryline de Sadillac, FORTIER Helene de St Marc, FOUCAULT Florian de Dammane, GANAT Maurice de Resson, GARNAULT Cedric de Cugnaux, GATOU Valérie de Castans, GILSON Patrick de Macon, GUILBERT François de Vicq, GUYON Albert de Fontain, HERNANDEZ Maria de Nouans, JAFFRE Eddy de Thoissey, JAMBEL Ameline de St Paul, LIVERTOUT Manuel de Piegut, LUMIS Emma de Verdun, MANIAN Céline de Vichy, MANS Guillaume de Pussy, MATAR SALIM Vasca de Longjumeau, MONIN Francis de Laroque, MONZAT Robin du Blanc Mesnil, MOUNIER Patrice de Belgique, NATIER Christophe de Woippy, NINON Patricia de St Sulpice, PAULET Frédéric de Rethel, PESSON Martine de Metz, POULAIN Jérôme de Cergy, RAMAT Sylvie de Lagny, RIPPE Fabien de Ste Foy, TARRISSON Nicolas de St Ouens, VALLE Monique de Raffetot, VASCO Gilbert de Montmin, VERSU Lola de Merpins, VEYRAT Stéphane de Montmelian, VICTOR Arnaud de Sceaux

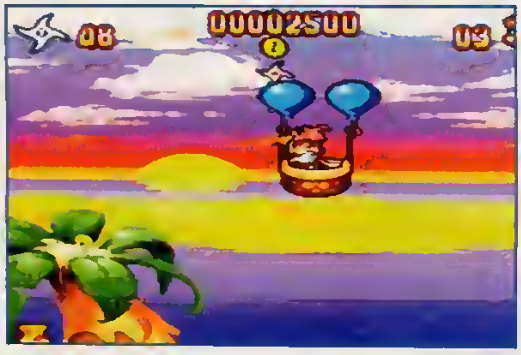
Du 51e au 70e prix : la K7 vidéo « Les Tortues Ninja III » + 1 pin's des Tortues

Résultats consultables sur le 3615 Player One

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

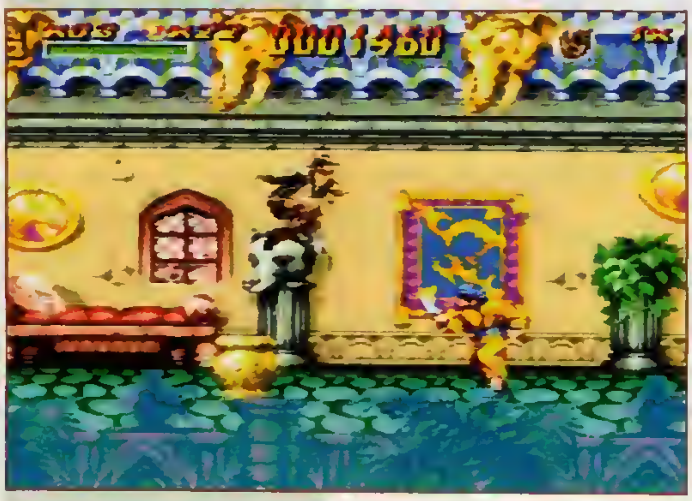
Zero, vous le connaissez ! C'est l'un des sous-fifres d'Edgar Hector, le vilain que vous avez affronté dans Aero The Acro-bat (c'est plutôt bon signe !). En fait, cette cartouche est une suite d'Aero 2 (qui sortira lui aussi en décembre en même temps que Zero). Mais cette fois, vous dirigez Zero au lieu de la chauve-souris préférée de Stef le Flou. Déplacements nombreux, ennemis et warp zones à gogo, graphismes qui coupent le souffle, animations parfaites... et je ne vous parle même pas de la jouabilité. Stef le Flou, raide dingue de la chauve-souris de Sunsoft depuis longtemps, est sorti tétanisé de la salle de test. Bref, vous voyez que le paquet a été mis, alors vivement les fêtes et l'arrivée du chef-d'œuvre !

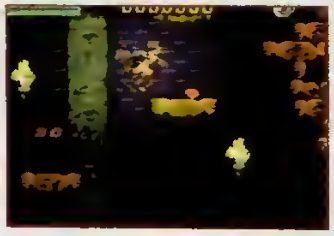


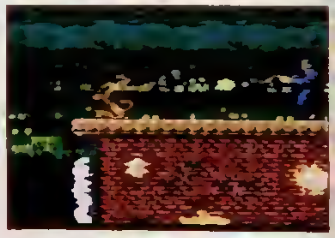


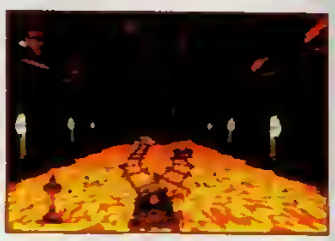
INDY IS BACK !

Après les trois épisodes de La Guerre de Étoiles (Le Retour du Jedi sort en décembre), JVC nous a concoté une petite compilation des aventures cinématographiques d'Indiana Jones. L'action en revanche est extrêmement variée : plates-formes, descente de montagne sur un bateau pneumatique, course poursuite en wagon, pilotage d'avion... Alors si Harrisson Ford vous branche (du calme les filles !) c'est le moment ou jamais. À voir tout de même plus sérieusement en décembre.





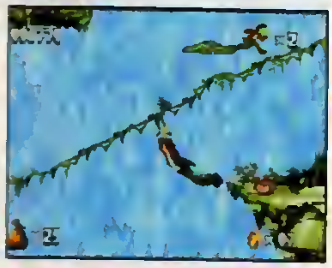




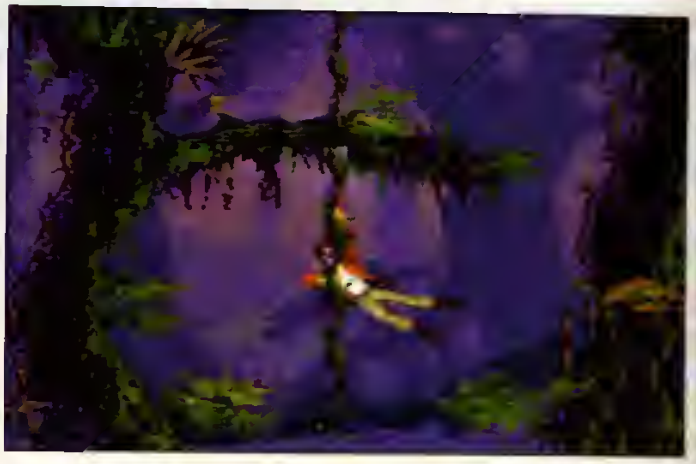
Sega lance un système révolutionnaire qui ne sert à rien.

« HARRY, REVIENS ! C'EST PLUS DE TON ÂGE... »

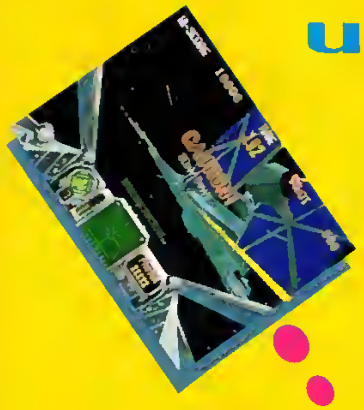
Ah, ben mince alors ! C'est-y pas ce bon vieux Harry Pitfall ?! I a pas pris une ride. Il a même rajeuni, le bougre ! Ils en ont d'la chance les héros de jeux vidéo de se bonifier ainsi au fil des ans...



Pitfall est un jeu mémorable d'Activision sorti en 1983 sur la console Atari 2600 (comment ? vous ne connaissez pas l'Atari 2600 !). On y incarnait Harry Pitfall, un casse-cou aventurier qui aimait les lingots. Le jeu consistait à traverser 255 écrans de jeu, fixes évidemment, en évitant divers pièges « mortels qui tuent la vie », comme des serpents ou des sables mouvants. La recette de la victoire, c'était un timing et une patience extraterrestre, associé à un déplacement du héros au pixel près. Aujourd'hui, ce jeu ferait un flop avec ces huit couleurs et cette difficulté cosmique. Mais depuis 1983, on a inventé le scrolling : les paddles et les consoles n'ont plus rien à voir avec la 2600. Du coup, Pitfall version 1994, retapé par Activision, n'a plus grand-chose à voir avec l'original. Son seul point commun pourrait être sa stature de hit. Pitfall bénéficie d'une réalisation vraiment hors du commun. Arrêtez de mater les photos, c'est quand ça bouge que ça impressionne. L'animation du jeu, et en particulier celle d'Harry Pitfall, est unique. Les concepteurs n'ont pas lésiné sur le nombre de sprites pour animer le héros, au point qu'on en oublie qu'un paddle et une console nous séparent du perso. Aladdin, Flashback et les autres vont en garder un goût amer... Comptez sur nous pour vous en reparler en long et en large lors de la sortie du jeu, prévue d'abord sur Megadrive et Super Nintendo.



Sauf si vous avez déjà une Megadrive.



L'inconcevable est né. Issue de la technologie Sega, la 32 X répond au futur comme aucune autre console ne l'a fait. La Megadrive 32 X transforme votre Megadrive et lui donne une puissance et des performances jamais atteintes. La 32 X est uniquement compatible sur Megadrive et Mega CD

MEGADRIVE 32X

et fait de cette alliance la console la plus puissante du marché: 2 processeurs RISC 32 bit, 50 000 polygones par seconde, 32 768 couleurs, son digital stéréo, graphisme 3D hyper-réaliste, vitesse d'animation exceptionnelle de 60 images par seconde. La Megadrive 32 X vous permet d'ores et déjà l'accès à des jeux exceptionnels comme DOOM, VIRTUA RACING DELUXE, STAR WARS, SUPER MOTO-CROSS. La Megadrive 32 X, c'est la révolution en matière de jeux vidéo, à condition d'avoir une

Megadrive

SEGA

X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.

36.15 SEGA
2,19 F/min.

36.68.01.10
2,19 F/min.

MANGA VIDÉO BONANZA !

© Kaze animation 1994

Les cassettes vidéo d'animation japonaise en français continuent à débouler à la rédac. Chouettes cadeaux de Noël en perspective !

Les puristes (mais aussi les autres) seront enchantés, ravis du boulot accompli par les gens de Kaze animation. Leur première vidéo est une édition en version originale sous-titrée en français des *Chroniques de la guerre de Lodoss* de Yutaka Izubuchi. Ce DA de 90 minutes réjouira TOUS les fans de DA et l'essentiel des gens sains d'esprit. On insistera (encore) sur le soin (louable) apporté par les auteurs à leur ouvrage. Ils annoncent la première OAV de Ranma 1/2, *Iria, Zeiram the Animation, Plastic Little, Macross, Do You Remeber My Love, Black Magic, Macross II, Gunbuster* et... plus ! On vous tient au courant !

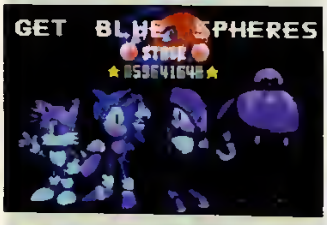
© Kaze animation 1994

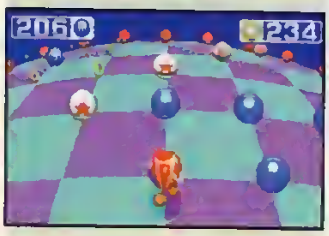
« Chroniques de la guerre de Lodoss ».

Deux autres labels devraient commencer leur activité quelques mois après les deux précédents. Tonkam annonce pour la fin de l'année ses premières K7 avec, entre autres, la vidéo de Mamono Hunter Yohko. PFC Video distribuera, à partir de janvier, les célèbres Manga Video britanniques (quatre titres, pour débuter). On suit de très près, comme d'hab, et on vous en reparlera !

DERNIÈRE MINUTE : SONIC & KNUCKLES TRANSFORME TOUS VOS JEUX !

Si vous vous êtes précipité sur le test de Sonic & Knuckles en page 98, vous savez qu'en connectant cette cartouche à Sonic 2 ou Sonic 3, vous pouvez redonner un peu de punch à ces aventures. Mais saviez-vous qu'en connectant à Sonic & Knuckles n'importe quel jeu Megadrive, vous avez la possibilité de jouer à un tableau bonus du type de ceux que l'on rencontre dans Sonic 3 ? Pour cela, c'est très simple. Lorsque le message « No way ! » apparaît, appuyez simultanément sur A, B et C. Vous pourrez alors jouer sur un tableau bonus soit avec Sonic (boule bleue) soit avec Knuckles (boule rose).





RV SUR LE 3615 PLAYER ONE

Jouez avec WOLF et gagnez des blousons Teddy Red Skins Wolf, des Fly Jackets en cuir Wolf, des T-Shirts, des places de cinéma...
3615 PLAYER ONE, rubrique JEUX.

3615 : 1,27 F LA MINUTE.

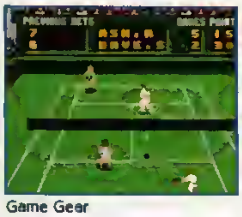
Oserez-vous me defier sur votre terrain? Game Gear™ ou Mega Drive™

- 2 joueurs avec une seule Game Gear
- 4 joueurs sans adapteur sur Mega Drive
- Incarnez Pete Sampras ou soyez son adversaire
- Plus de 4500 animations différentes

- Sur Terre battue, béton ou gazon
- 7 possibilités de jeux différentes
- 30 adversaires gérés par l'ordinateur
- Option replay pour revoir vos coups

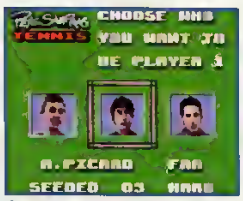
90% Player One – "Meilleur simulation de tennis sur Mega Drive et Game Gear."
18/20 – Microkid

Player One


Game Gear

Game Gear

Game Gear



Game Gear

Game Gear

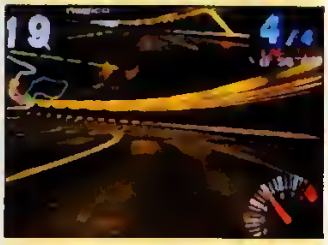
© The Codemasters Software Company Limited 1994. Codemasters, Sportsmaster, J. Sampras and Pete Sampras Tennis are trademarks of Codemasters Software Company Limited. Sega, Game Gear and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Limited.

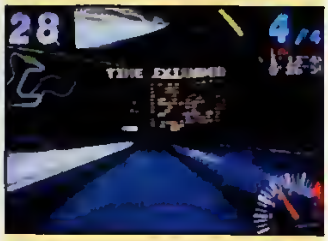
SATURN
DÉCOLLAGE IMMINENT

Le 22 novembre ! Telle est la date annoncée (officieusement encore) par Sega pour le lancement japonais de sa console 32 bits. Un jour qui — si le fabricant respecte ses délais — devrait compter pour les Segafans... en attendant une dispo européenne que Sega France nous promet pour mi-95.

RIDGE RACER 2

Ridge Racer 2, la suite de la course phénomène de Namco, est enfin disponible en France. Ne vous fiez pas au « 2 » : cette borne n'apporte que peu de nouveautés par rapport au premier épisode. Bon, c'est vrai que graphiquement il a été amélioré et que quelques modifs ont été apportées au circuit, mais à part le rétroviseur panoramique, les changements restent quand même anecdotiques. À quand Super Ridge Racer 2 Turbo Prime ?

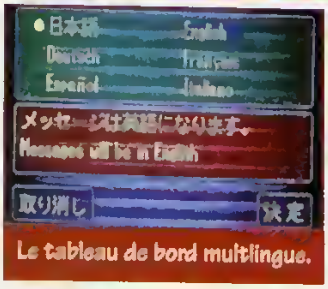




CINÉ MANGA

Quelques bonnes nouvelles côté ciné :
La sortie française du Tombeau des luciolles d'Isao Takahata est annoncée pour mars, alors que les problèmes juridiques qui bloquent les Miyazaki semblent en cours de résolution. Ainsi, on murmure que Porco Rosso pourrait (enfin !) débouler sur nos écrans en janvier !

Grâce aux capacités graphiques et au CD, des applications de karaoké seront développées sur Saturn.



Le tableau de bord multilingue.

L'écran de lecture des CD.

PÉRIPHÉRIQUES EN GROS

Sega prévoit d'ors et déjà quelques accessoires pour sa 32 bits.

Le multiterminal (un adaptateur quatre joueurs).

La souris.

Le joystick.

ENTREZ DANS LA 3ème DIMENSION !

VORTEX

SUPER FX

- Une nouvelle version de l'effet Super FX
- Une animation entierement réalisée en 3D
- Des rotations dans l'espace à 360°
- Des heures de jeu infinies dans un monde d'acier
- Une musique techno qui décoiffe.
- Explorez les terres désertiques de Cryston, le monde mystérieux des Astéroïdes, le désert brulant de Thermis, le monde volcanique de Magmeno... Armé de lasers, fusées, canons, missiles et bombes, combattez des monstres mécaniques, des pilotes kamikazes et d'énormes bosses. Utilisez des véhicules futuristes tels que robot, avion, voiture et coquillage.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SONY GAME LINE
Nouveautés et conseils sur le
36.68.22.02*

*2.19F. la minute

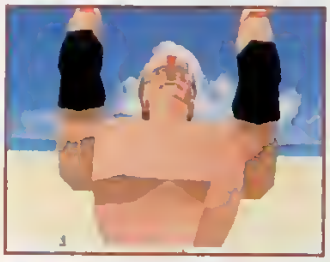
Vortex © 1994 Electro Brain Corp. © 1994 Argonaut Software Group B.V. Designed and developed by Argonaut Software Group B.V. All Rights Reserved. Electro Brain Corp. and the Electro Brain logo are registered trademarks of Electro Brain Corp. Vortex™ is a trademark of Electro Brain Corp. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company. Super Nintendo is a trademark of Nintendo Ltd.

DU CARBURANT POUR LA SATURN

Pour vendre une console, il faut des grands jeux. Cette évidence que 3DO, Atari ou même parfois Sega (cf. le Mega CD) ont mis du temps à comprendre est bien ancrée dans la tête des responsables de Sega Japon. Résultat : un Virtua Fighter de grande classe sera disponible en même temps que la machine. Les équipes de Sega Japon travaillent d'arrache-pied pour doter la bécane d'une ludothèque de qualité. Dernier état des lieux.

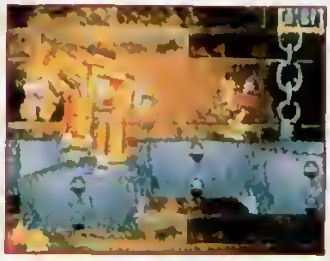
Virtua Fighter

Sans problème, le premier hit de la Saturn. Pourtant, au vu des préversions, on avait eu très peur. Avec ses graphismes simplissimes, VR ressemblait plutôt à une contre-publicité pour la Saturn qu'à autre chose. Seulement voilà. Depuis, les développeurs ont travaillé sans compter, ils ont réécrit des parties entières du programme — une Saturn étant moins puissante qu'une machine de café, il est nécessaire que le programme s'exécute le plus vite possible — ce qui a permis d'augmenter le nombre de polygones affichés. Très proche de la borne, le résultat de ces efforts devrait valoir le détour...et faire vendre un bon paquet de Saturn. Surtout qu'au Japon, la borne d'arcade VF déclenche un véritable vent de folie.



Clockwork Knight

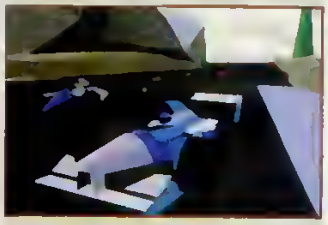
Vous devez commencer à la connaître depuis le temps qu'on vous en parle. Ce jeu de plate-forme devrait être un des premiers softs de la bécane avec Virtua Fighter. Il se distingue de ses congénères par le fait que persos et décors ont été réalisés sur Silicon Graphics avant d'être transférés sur console, à la manière de Donkey Kong Country. De superbes séquences animées entièrement réalisées en image de synthèse contribuent à faire de Clockwork Knight un jeu hors norme.



ET AUSSI...

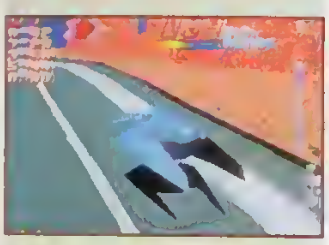
Moins avancés que les développements présentés ci-contre, quelques titres très alléchants.

Virtua Racing
On se posait la question. Sortira ? Sortira pas ? Il semble que, après bien des hésitations, Sega Japon ait fini par se décider. Les premières images sont sidérantes : vous avez dit « qualité arcade » ?



Gotha
Un simulateur de vol mettant en scène des avions mi-rétro mi-futuristes (le Gotha est un avion allemand de la Première Guerre mondiale).

Grand Racer
Le titre n'est pas définitif (il pourrait évoluer vers Cyber Race). Par contre, le principe est acquis : il s'agira d'une course d'engins futuristes en 3D. Le joueur disposera de pièges ou d'armes pour gêner ses concurrents.



ARRIVÉE PROCHAINE DE LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE CONSOLE CD

STOCK GAMES

118, rue du vieux Pont de Sèvres - 92100 BOULOGNE
Tel. : (1) 46 21 19 92 - Métro : Marcel Sembat

NOUVEAU 9 ter, Guy Moquet - 94700 MAISON ALFORT
Tél. : (1) 43 78 11 18

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET CONSOLES AUX ** MEILLEURS PRIX **
TOUS NOS JEUX ET CONSOLES SONT ** TESTES ET GARANTIS **

STOCK GAMES

1ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
Tél. : (1) 44 07 04 61
Métro Cardinal Lemoine - Jussieu

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
Tél. : (1) 44 63 02 49
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est

STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
Tél. : (1) 48 05 48 23
Métro République

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
Tél. : (1) 43 35 32 10
Métro Raspail ou Vavin

Horaire d'ouverture : Du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 13 h 00 et de 14 h 00 à 19 h 00

SUPER NINTENDO

SUPER GAME BOY	429 F
SMASH TENNIS	399 F
STRIKER 2	399 F
BOMBERMAN 2	429 F
DRAGON	449 F
F1 POLE POSITION 2	449 F
JUNGLE BOOK	429 F
JUNGLE STRIKES	449 F
MAXIMUM CARNAGE	429 F
MORTAL KOMBAT2	449 F
NBA ALIVE 95	449 F
SECRET OF MANA	449 F
SPARKSTER	449 F
STREET RACER	449 F
VORTEX FX	449 F
ZOMBIES 2	449 F
DONKEY KONG	479 F
EARTH WORM JIM	479 F
RETURN OF JEDI	479 F
ROI LION	479 F
SAMOURAI SHODOWN	479 F
SHAO FU	479 F
MICKEYMANIA	499 F

ARRIVAGE DE JEUX !!!
NOUS TELEPHONER

SUPER NINTENDO OCCASIONS

STREET FIGHTER 2	39F
ADDAMS FAMILY	99F
CART'S NIGHTMARE	99F
PILOTWINGS	99F
STAR WING	99F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99F
SUPER TENNIS	99F
WWF WRESTLEMANIA	99F
ALADDIN	149F
BEST OF THE BEST	149F
CASTLEVANIA IV	149F
DRAGON BALL 2 JAP	149F
COOL SPOT	199F
MARIO ALL STARS	199F
MR NUTZ	199F
MARIO KART	249F
SIM CITY	249F
F1 POLE POSITION	249F
FLASHBACK	249F
MYSTIC QUEST	249F
BOMBERMAN 93	299F
EQUINOX	299F
EMPIRE STRIKES BACK	299F
RANMA 1/2 2	299F
WOLFENSTEIN 30	299F
YOUNG MERLIN	299F
NBA JAM	349F

MEGADRIVE

SONIC & KNUCKLES	379 F
BOMBERMAN 94	399 F
DRAGON	399 F
EA TENNIS	399 F
FIFA 95	399 F
JOHN MADDEN 95	399 F
MISTER NUTZ	399 F
MORTAL KOMBAT 2	399 F
NBA LIVE 95	399 F
NHL PA 95	399 F
ROCK N ROLL RACING	399 F
SHAO FU	399 F
SOLEIL / RAGNACENTI	399 F
SPARKSTER	399 F
SYNDICATE	399 F
TINY TOONS ALL STAR	399 F
URBAN STRIKE	389 F
LE ROI LION	429 F
SHINNING FORCE 2	429 F

MEGADRIVE OCCASIONS

MEGADRIVE SEUL	399 F
SONIC	29F
ALTERED BEAST	49F
QUACKSHOT	79F
BATMAN	99F
FANTASIA	99F
STRIDER	99F
SONIC 2	99F
MICKEY AND DONALD	99F
SPLATTER HOUSE 2	99F
CASTLE OF ILUSSION	129F
FATAL REWIND	129F
JURASSIC PARK	129F
SHINOBI	129F
STREET OF RAGE	129F
STREET OF RAGE 2	129F
HAUTING	149F
EUROPEAN CLUB SOCCER	149F
F22 INTERCEPTOR	149F
TERMINATOR 2	149F
SHADOW OF THE BEAST	149F
FATAL FURY	149F
COOL SPOT	149F
ALADDIN	149F
MORTAL KOMBAT	149F
STREET FIGHTER 2'	149F
FLASH BACK	199F
SUNSET RIDERS	199F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	199F
THUNDER FORCE 4	249F
ETERNAL CHAMPION	249F

MEGA CD

POWER MONGER	369 F
NHL HOCKEY 94	389 F
VAY	389 F

NEO-GEO CD

NEO GEO CD SEULE	3490 F
JOYSTICK NEO GEO	449 F
NAM 75	399 F
BURNING FIGHT	399 F
SUPER SIDE KICKS 2	429 F
ART OF FIGHTING	429 F
ART OF FIGHTING 2	429 F
FATAL FURY II	429 F
FATAL FURY SPECIAL	429 F
SAMOURAI SHODOWN	429 F

SONY PSX
NOUS TEL (FIN NOVEMBRE)

NEC FX
NOUS TEL (FIN NOVEMBRE)

SEGA CX 32
NOUS TEL (FIN NOVEMBRE)

BANDAI BA-X
1990 F version NTSC
3 JEUX DISPONIBLES TEL

GAME BOY
+ DE 200 JEUX NEUFS ET OCCASION

GAME GEAR
+ DE 200 JEUX NEUFS ET OCCASION

LYNX II
+ DE 22 TITRES A PARTIR DE 59 F

SERVEUR
STOCK GAMES
36 68 30 36
INFORMATIONS/NEWS/MATERIELS/OCCASIONS

3615 code STOCK GAMES

SERVICE APRES-VENTE
REPARATION
MODIFICATION
DE VOS CONSOLES, C' EST AU
48.05.48.23
CHEZ STOCK GAMES

NOUVEAU !!!
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D' OCCASIONS ET NEUFS - FRANCHISE
REVENDEURS *,
CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44.07.04.61
FAX : (1) 43.29.42.15
* Franchise 2000 F/mois

Livraison colissimo en 24 h ou 48 h
dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées
Tous les jeux sont testés et garantis

BON DE COMMANDE

A RENVOYER A STOCK GAMES
3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS - TEL : (1) 44.07 04 61

NOM PRENOM
ADRESSE DATE
CP VILLE TEL

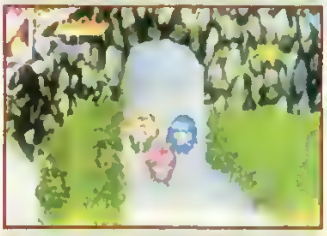
REGLEMENT	TITRES	CONSOLES	QT	PRIX
• CARTE BLEUE ☐				
N° CARTE BLEUE |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|				
DATE D'EXPIRATION |_|_|_|_|				
• MANDAT-LETTRE ☐				
•CONTRE REMBOURSEMENT ☐ SIGNATURE	FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F)			
• CHEQUE ☐	(RAJOUTER 40 F POUR CONTRE-REMBOURSEMENT)			

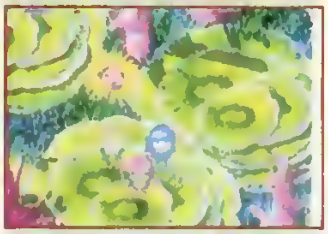
PLAYER ONE 11/94

Van Battle
Selon le principe désormais éprouvé de Mortal Kombat (photos digits à gogo), voici un jeu de baston au thème médiéval. Très, très beau.

Blue Seed
Adaptation d'un manga de Takada (3X3 Eyes), ce jeu de rôle présente la particularité de régler les combats grâce à un système de cartes à jouer. Original.

Magic Night Ray Ace
Un RPG, adapté d'une série télé, dans lequel le joueur dirige trois filles : les Magic Knights.



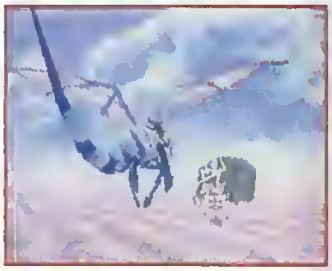


Victory Goal

Pas encore de date de sortie annoncée pour ce foot acceptant jusqu'à quatre joueurs. Comme dans Virtua Fighter, les graphismes — encore trop simples sur les préversions — se sont progressivement étofés pour atteindre un niveau très impressionnant. Le jeu étant entièrement réalisé en 3D, les mouvements de caméra devraient être très impressionnants.

Panzer Dragon

Il est magnifique, que dis-je, beau comme un rêve mais reste sans date de sortie. Les programmeurs n'ont pour le moment terminé que la moitié des niveaux. Ce shoot them up qui vous balance sur le dos d'un dragon propose des graphismes assez incroyables en 3D mappée.
On suit les développements et on vous tient au courant.



Wan Chai Connection

On le connaissait sous le nom de Chinese Detective et il s'annonce comme un des grands titres de la Saturn. Ce jeu d'aventure mélange images de synthèse et vidéo pour un résultat qui semble très convaincant. Et, ça change un peu des jeux de plate-forme : ce genre de titre devrait se développer sur 32 bits.

Plein tube avec

ROCK 'N' ROLL RACING

4e Salon International de la High-Tech de Loisirs

SUPERGAMES

30 Novembre - 4 Décembre 1994
Paris - Porte de Versailles

LUDI GAMES

SOS LUDI GAMES

36.15 LUDI GAMES

Interplay

SEGA MEGA DRIVE

marque déposée de SEGA

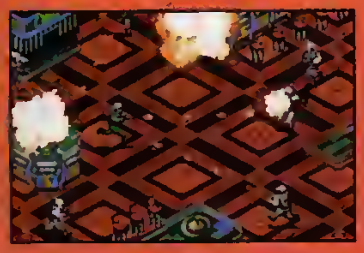
JOUE et GAGN

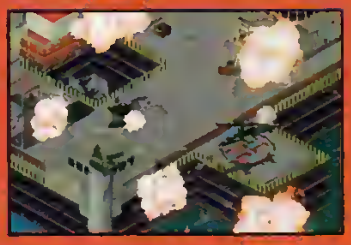
Le Top des Conso
Et Plein de Cartouches de J

APPELLE VITE AU

36 68 68 77

BIENVENUE A URBAN STRIKE!



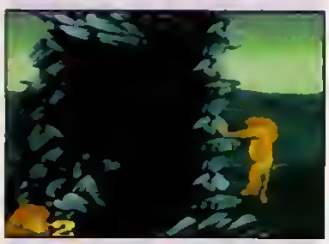


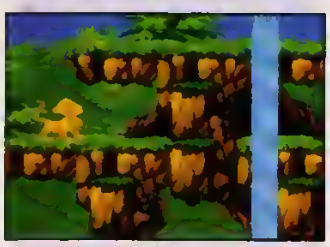
Vision apocalyptique; les USA ont été rasés pour ne devenir qu'un désert...
Vous vous trouvez entre New York et les forces du mal qui sont déterminées à transformer Big Apple, San Francisco et Las Vegas en déserts sahariens. Votre mission, devant laquelle vous ne pouvez plus reculer, consiste à informer le sinistre roi des autoroutes de l'information, le magnat H.R. Malone que sa propre machine de guerre le mènera tout droit vers le néant. Derrière les commandes de votre hélicoptère meurtrier, chargé à craquer de munitions, vous allez vous battre dans 10 missions à niveaux multiples dans les cieux des plus grandes villes des USA. Aurez-vous le courage de quitter la protection que représente l'un des 3 nouveaux appareils de combat pour aller vous battre à pied? Là où plus de puissance peut sauver l'Amérique et un quart de seconde déclencher l'apocalypse... Bienvenue à Urban Strike.

ELECTRONIC ARTS

RUGIR DE PLAISIR SUR NINTENDO AUSSI !

Alors que le test de Lion King sur Megadrive se trouve à l'intérieur du mâââgnifique journal que vous tenez entre vos petites mimines, la version SNES de ce superbe jeu de plate-forme se fera attendre jusqu'en décembre.
De toute façon, autant vous le dire tout de suite, les deux jeux se ressemblent comme deux gouttes d'eau.





Graphisme et animation identiques, jouabilité similaire... La seule différence qui nous ait vraiment sauté aux yeux, c'est que, lorsque vous faites pause sur Megadrive, l'écran s'assombrit, alors que sur SNES il reste exactement de la même couleur. Vachement important, quâaaa. Ah si, une chose tout de même : le son. Musiques et voix digit sont un peu plus réussies sur la 16 bits Nintendo.

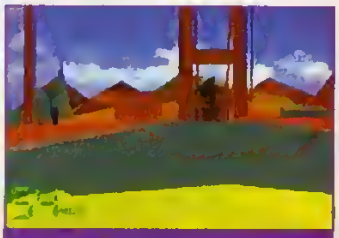
LIVRAISON DE NOËL SUR JAGUAR

Le moins que l'on puisse dire, c'est que la Jaguar n'a pas été follement gâtée en jeux pour le moment. D'où une frustration aisément explicable chez les fans de la première heure qui ont craqué pour le félin. À la veille de Noël, des nouvelles du front.

Dragon.

Atari Angleterre annonce la sortie d'une dizaine de jeux d'ici Noël. Une première fournée, prévue fin novembre-début décembre, regrouperait **Dragon**, le jeu de kung-fu de Virgin, et **Club Drive**, une course de voitures en 3D polygonale. Ici, on ne trépigne pas d'impatience : les différentes préversions de Club Drive qui nous sont passées entre les mains ne nous ont pas hallucinés. Quant à Dragon, mis à part de beaux décors, il n'a pas l'air d'apporter grand-chose de plus que les versions 16 bits, testées dans ce numéro.

La seconde fournée de titres, prévue courant décembre, devrait être bien plus intéressante puisque c'est là que figurent les jeux les plus attendus de la bécane : **Chequered Flag**, le clone de Virtua Racing made in Atari, **Kasumi Ninja**, une superbe pompe de Mortal Kombat, **Doom**, l'incroyable jeu de tir et de recherche venu du monde PC, et **Iron Soldier**, un combat de tech en polygones à l'animation sidérante. Ce sont clairement ces titres qui feront la différence.
Alors assurez, chez Atari et surtout respectez les délais, il en va de l'avenir de votre bébé !


Club Drive.

Doom.

SOS PLAYER ONE
36 70 77 33
la hot-line de tous les Players en galère...
Vous êtes coincé dans un jeu ? Le boss vous paraît insurmontable ? impossible de progresser ? Déclenchez le plan Orsec en appelant au 36 70 77 33. Vous pourrez alors exposer votre problème, Player One vous répondra en 48 heures.
36 70 : 8,76 F l'appel + 2,19 F la minute

Ce jeu va cartonner... *

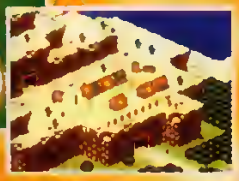
92% Joypad **90%** Superpower

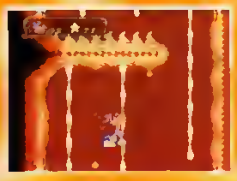
* Magazine Joypad

© 1994 ASCII corporation, tous droits réservés. Licencié à Titus Software Corp.

«Une compilation de tout ce qui fait le succès des jeux de plate formes... La réalisation est excellente, côté technique on ne compte plus les effets spéciaux et le nombre de niveaux est énorme... Un petit bijou de jeu d'action, un hit en puissance.»
JOYPAD

«Un jeu d'action-aventure immense qui plaira aux plus jeunes cor pas violent pour un sou, mais aussi aux plus vieux par ses passages difficiles et son immensité qui lui assure une bonne longévité... Je vous le conseille.»
SUPERPOWER





Ils vous en feront voir de toutes les couleurs.

92% Super Action

© 1991 94 Atreid Concept licencié à Titus. Version développée par Titus.

Rouges, verts, bleus... Ils vont tous vous rendre fous. Seules vos méninges pourront vous aider à résoudre les 100 niveaux de difficulté croissante de ce pur jeu de réflexion. Préparez vous à passer de longues nuits blanches.

«Enfin un excellent jeu de reflexion sur Super Nintendo. Brainies est non seulement un jeu particulièrement originol mais aussi un véritable challenge pour vos neurones. Un must dans le genre, à posséder absolument.»
SUPER ACTION

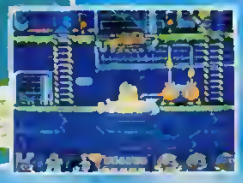
Art & Concept CEDAG : (1) 48 71 34 92

Ne les laissez pas couler !

© 1994 Merit Studios (Europe) Licencié à Titus

Cette fois la croisière ne s'amuse plus. Vous seul pouvez sauver le navire «SS Lucifer» du naufrage et aider les passagers pris de panique à quitter le bord. Vous devrez impérativement garder votre sang froid et déjouer, avant qu'il ne soit trop tard, tous les pièges diaboliques des 100 niveaux de ce navire.

«Un jeu d'action-réflexion, drôle et captivant qui vous tiendra en haleine pendant de longues heures.»



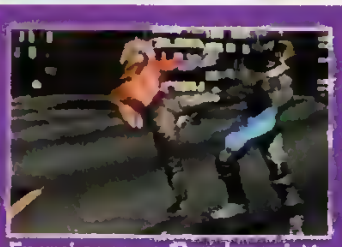
TITUS - 28 ter, Av. de Versailles - 93220 Gagny - France - Tél : (1) 43 32 10 92

KILLER INSTINCT
DE NOUVELLES IMAGES

Le mois dernier, Player vous dévoilait les premières images de Killer Instinct, l'un des deux premiers jeux développés par Midway-Williams à partir de la technologie Nintendo Ultra 64.
Voici donc quelques écrans supplémentaires de ce jeu de baston, classique dans le fond mais somptueux dans la forme, pour vous faire saliver avant que ne débarque la borne dans les salles d'arcade. Une disponibilité qui ne saurait plus tarder... en attendant la version domestique fin 1995.

Le yatagan de Spinal s'avère redoutable.

En plein combat, un petit fauchage de la mort.

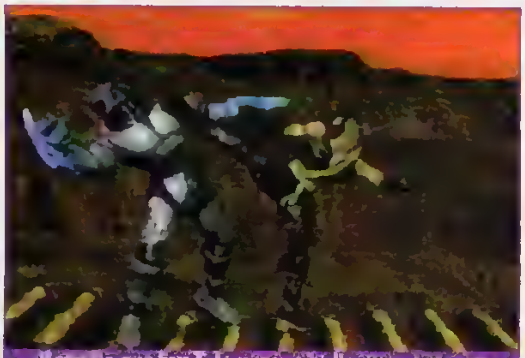

En vrai sauvage, Thunder se jette dans la bagarre.

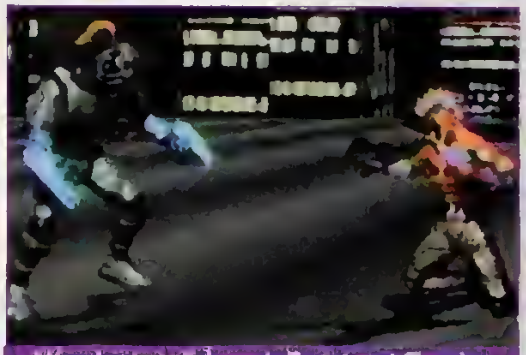
Raptor le dinosaure, contre Sabrewulf, l'homme-loup.

Meltdown, l'homme en fusion, en mauvaise posture face à Orchid.

Jago le ninja contre Combo, le colosse de la boxe.

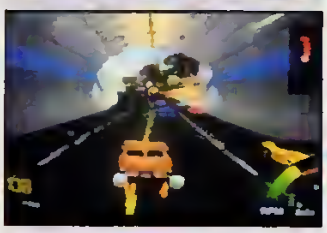
Sabrewulf est fauché par un coup de queue de Raptor.


Bataille sur fond de percus indiennes dans un canyon de l'Arizona, Jago contre Fulgore.


Méga-baston : Fulgore, le Predator et Thunder, l'iro-quois vont s'entre-tuer

CRUIS'N USA

Si Killer Instinct n'est pas encore complètement finalisé à l'heure ou nous écrivons ces lignes, Cruisin' USA (qu'on vous a présenté en exclu dans le dernier Player) est bel et bien dispo. Il a même été présenté courant octobre en France lors de la dernière Amusexpo (un salon pro des jeux d'arcade).



Alors si vous voulez voir le premier jeu de Midway développé pour l'Ultra 64, le Out Run des temps moderne, foncez en salle !

DOOM SUR ULTRA 64 !

Avec l'émergence des consoles de la nouvelle génération, Doom est bien en train de devenir recordman des adaptations. Normal, vu la qualité de ce jeu. Howard Lincoln, le big boss de Nintendo of America, vient d'annoncer que Williams s'était mis à travailler sur une adaptation de Doom sur Ultra 64. Doom sur une console Nintendo...
Ben dites donc, ça va nous changer de Mario !

Par l'invocation des démons maléfiques, les 13 Elus, TANZRA le Prince des Ténèbres ressurgit du passé ... Face à Lui, ACTRAISER, l'Ange Nécromancien, pour l'Ultime Combat...
Le combat des Dieux
Actraiser 2™
Un Jeu édité par UBI SOFT, réalisé par ENIX, sur une musique originale de YUZO KOSHIRO. Marketing / Promotion LUDI MEDIA.
Pour consoles SUPER NINTENDO.
© 1994 QUINTET / YUZO KOSHIRO / ENIX Corporation
ACTRAISER 2 is a trademark of ENIX Corporation Nintendo.
Super Nintendo Entertainment System
"TM" is a trademark of Nintendo.
LUDI GAMES
36.15 LUDI GAMES
UBI SOFT
Entertainment Software
JOUE et GAGN
Le Top des Consol
Et Plein de Cartouches de Je
APPELLE VITE AU
36 68 68 77

THE GREAT CIRCUS MISTERY

Tout juste arrivé dans les boutiques japonaises, Circus Mistery de Capcom fait suite à Mickey's Magical Quest. Les deux jeux se ressemblent d'ailleurs étrangement : même graphismes accidulés, même principe de changement de castume paur acquérir

de nouveaux pouvoirs, avec en plus la possibilité de jouer à deux en même temps. Classique et sans surprise, une valeur sure...qui parait quand même un peu légère en cette fin d'année face à Earthwarm Jim au Donkey Kang Country.

SHIROW À L'HONNEUR !

Les fans de mangas et plus particulièrement de Masamune Shirow peuvent se réjouir !
Car après Appleseed, voilà que deux nouvelles œuvres du maître Shirow se voient nanties d'une version française.

En effet, les éditions françaises de deux séries du maître sont en cours d'adaptation française. De quoi s'agit-il ? Tout simplement des versions françaises d'Orion et de Black Magic ! Disponible depuis quelques semaines, Orion est publié par les éditions Glénat sous la forme d'un gros volume de 144 pages, N&B bien sûr ! Cette histoire démente date de 1991 et, avis à tous, constitue un magnifique spécimen de... bande dessinée ! Oui, de bédé ! Ce bouquin est tellement fort, rigolo, inspiré, mystique, jouissif (j'en passe et des meilleurs !) que tout amateur de bédé (nippone ou autres) en prendra plein yeux et à mort dans le cerveau. Un must !

On continue avec le Black Magic peaufiné par Tonkam (responsable, comme chacun le sait, de la remarquable VF de Vidéo Girl Ai). Bien que plus ancien (1985) qu'Orion, Black Magic enchantera tous les authentiques amateurs de mangas. On y trouve (découvre ?) tous les thèmes que l'auteur développe dans ses œuvres ultérieures. C'est-

(c) 1992, 1993 M. Shirow/Seishinsha Co, Ltd. Ed. française (c) Glénat 1994

y pas beau, ça ? Ajoutons que le premier album de la série contiendra une réédition de l'interview de Shirow publiée dans le rarissime numéro 1 de Tsunami ! La vie paraît si belle certains jours !

(c) 1992, 1993 M. Shirow/Seishinsha Co, Ltd. Ed. française (c) Glénat 1994

(c) idem Ed. française (c) Tonkam 1994 Ed. US (c) les ayants-droits

GENERATIONS™ LOST

...c'est électrifiant...

Generations Lost est la quête suprême. Six niveaux saisissants pour explorer un monde mystérieux.

Des pouvoirs incroyables à découvrir.

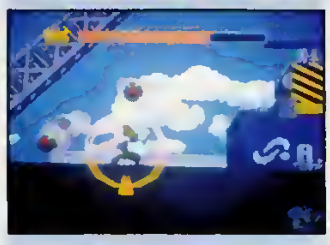
Et une énigme fascinante à résoudre. Generations Lost va court-circuiter votre système.

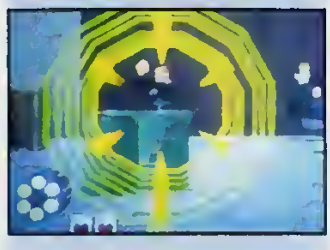
MEGA DRIVE

TIME WARNER INTERACTIVE

FLICS VIRTUELS

Virtual Caps au (Flics Virtuels pour faire plaisir à M. Tauban) est le dernier-né de chez Sega Arcade. Le principe de cette borne est similaire à celui de Lethal Enforcer au de tout autre jeu qui se pratique au pistolet, mais les graphismes sont en 3D. Les mouvements de caméra sont, ma foi, fort sympathiques. Le tout se déplace avec une fluidité remarquable. Trois niveaux de jeu dans trois décors différents pour un jeu que l'on finit hélas un peu vite...





3DO LE RÉVEIL SONNE !

Après nos nuits effrénées sur Road Rash, la 3DO de Player One aura-t-elle le temps de refroidir ? Rien n'est moins sûr puisque quelques jeux de derrière les fagots devraient encore débarquer sur la 32 bits. « Pas trop tôt ! » serait-on tenté d'ajouter.

Electronic Arts continue sur la lancée de Road Rash avec un **FIFA Soccer** qui s'annonce dantesque. Selon le même principe que celui de John Madden Football, le jeu utilise à mort les possibilités de zoom et de mapping de la bécane pour obtenir un mode de visualisation ultraréaliste. On dispose même de plusieurs angles de caméra. Iggy n'a qu'une angoisse : que tout le monde ait rendu ses papiers avant le 18 novembre, date de la sortie officielle de ce hit potentie (et on murmure que leur troisième simu sportive sur 3DO serait un **NHL Hockey** du même acabit). EA ne s'arrête pas là. En décembre, l'éditeur prévoit la sortie de **Need for Speed**, une course auto de toute beauté dont les graphismes sont très proches de la qualité arcade. Et si les (pitoyables) jeux de baston de la 3DO vous ont laissé un goût amer, sachez que Capcom Japon annonce **Super Street Fighter II Turbo** pour novembre pendant que Crystal Dynamics bûche sur l'adaptation de **Samurai Showdown**, le célèbre jeu de combat à l'épée de la Neo Geo. Et pour Wolfen, un petit mot sur **Waiale Country Club**, un golf assez incroyable. Chouette programme !

Samourai Showdown

FIFA Soccer

Need For Speed

Waialae Country Club

JOUEZ AVEC LES TORTUES NINJA

et gagnez des K7 vidéo TORTUE NINJA 3
sur le 3615 Player One,
rubrique JEUX.

3615 : 1,27 F la minute.

VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEO GEO - NEC ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro Jussieu • RER Luxembourg/St Michel
• BUS 63 86 87 • Parking Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - CDI PHILIPS - SONY - CD 32 - 3 DO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 15 h non stop
• Métro Jussieu
• RER Luxembourg/St Michel
• BUS 63 86 87 • Parking Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
☎ (1) 46 665 666 +
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN Orlyval
• RER Antony • BUS 197 297 395 APTR
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52.
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin • BUS 3 / 4

SCOREGAMES LA VIDEO PASSION

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER St Germain en Laye
• A 200 m du RER
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F

ADAPTATEUR JEUX MASTER	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F
LOUPE GROSSISSANTE	69 F	BATTERIE PACK 6 HEURES	249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

COLUMNS	59 F	BATMAN RETURN	99 F	SONIC 2	139 F
SHINOBI	79 F	MICKEY MOUSE	99 F	STREET OF RAGE	139 F
WOLFCHILD	79 F	GLOBAL GLADIATOR	139 F	MORTAL KOMBAT	189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DRAGON	269 F	LE ROI LION	299 F	ROAD RASH II	299 F
ALADDIN	299 F	MORTAL KOMBAT II	299 F	SHINING FORCE II	299 F
ASTERIX 2	299 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	299 F
ECCO 2	299 F	POWER RANGERS	299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 299 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

GOLDEN AXE	59 F	SONIC	79 F	SONIC 2	99 F	MICKEY MOUSE	139 F
SHINOBI	59 F	SUPER TENNIS	79 F	WINBLEDON	99 F	ASTERIX	159 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DRAGON	269 F	ASTERIX 2	299 F	LE ROI LION	299 F
ALADDIN	299 F	DAFFY DUCK	299 F	MORTAL KOMBAT II	339 F

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu + 1 manette	599 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu	449 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2	2990 F

MANETTE MEGADRIVE (neuve)	69 F	MANETTE 6 BOUTONS	99 F
2 MANETTES INFRA ROUGE	299 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC	49 F	SONIC 2	129 F	MORTAL KOMBAT	249 F
STREET OF RAGE	79 F	TALESPIN	139 F	PSG FOOTBALL	249 F
ROBINSON BASKET	99 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F	STREET FIGHTER 2'	249 F
TERMINATOR 2	99 F	LHX ATTACK CHOPPER	149 F	FLASHBACK	275 F
ANOTHER WORLD	139 F	ETERNAL CHAMPION	199 F	FIFA SOCCER	314 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	LANDSTALKER	314 F
KICK OFF	139 F	TEAM USA BASKET	199 F	NBA JAM	349 F
MICKEY & DONALD	139 F	ALADDIN	249 F	SONIC 3	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

SPARKSTER	369 F	LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	MR NUTZ	469 F
TINY TOON ALL STARS	369 F	MICROMACHINE II	449 F	TITI & GROS MINET	449 F
LETHAL ENFORCER	399 F	MICKEYMANIA	449 F	YOGI BEAR	449 F
MEGA BOMBERMAN	399 F	NHLPA 95	449 F	BRUTAL	489 F
POWER RANGERS	399 F	SHINING FORCE II	449 F	DRAGON BALL Z	489 F
JORDAN ADVENTURE	419 F	SONIC & KNUCKLES	449 F	NBA LIVE 95	449 F
DRAGON	449 F	STREET OF RAGE III	449 F	NIGEL MANSELL INDY	449 F
ECCO 2	449 F	URBAN STRIKE	449 F	EARTH WORTH JIM	499 F
FIFA 2	449 F	L'ECOLE DES CHAMPIONS	469 F	SHAQ FU	499 F
LE ROI LION	449 F	MORTAL KOMBAT II	449 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F

MEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 990 F — MEGA CD 2 français neuf + 1 jeu 1590 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ROAD AVENGER	69 F	JAGUAR XJ 220	249 F	ECCO THE DOLPHIN	279 F
AFTER BURNER III	249 F	PRINCE OF PERSIA	249 F	SYLPHEED	279 F
BATMAN RETURN	249 F	SHERLOCK HOLMES	249 F	THUNDERHAWK	279 F
FINAL FIGHT	249 F	SONIC CD	249 F	NHL HOCKEY 94	299 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ECCO 2	TEL	TERMINATOR	399 F	MEGARACE	449 F
FLASHBACK	299 F	DUNE	449 F	REBEL ASSAULT	449 F
ANOTHER WORLD	349 F	FIFA SOCCER	449 F	RISE OF THE ROBOT	449 F
LETHAL ENFORCER 2	299 F	FORMULA 1	449 F	TOMCAT ALLEY	449 F
MICKEYMANIA	399 F	JURASSIC PARK	449 F	NIGHT TRAP (VF)	499 F
NBA JAM	399 F	MORTAL KOMBAT	449 F		449 F

NEO - GEO

CONSOLE NEO-GEO* + 1 JEU	1490 F
CONSOLE CD ROM NEO GEO	3490 F

(+ DE 300 JEUX DISPO) LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

Exemple de prix occasion :

GHOST PILOT	199 F	SUPER SIDEKICK	399 F
NAM 75	199 F	WORLD HEROE II	499 F
RIDING HERO	199 F	ART OF FIGHTING II	699 F

Exemple de prix jeux CD neufs :

ART OF FIGHTING	499 F	SAMOURAI SHODOWN	499 F
FATAL FURY SPECIAL	499 F	SUPER SIDEKICK 2	499 F

CDI PHILIPS

Un choix de +100 titres neufs & occasions

Lecteur CDI 210 + dictionnaire Hachette 3490 F — Manette supplémentaire 289 F
Lecteur CDI 450 + 1 manette 2490 F — Carte Full Motion vidéo 1990 F

Exemple de prix (CD NEUFS)FILMS :

BLACK RAIN (VF)	189 F	LIAISON FATALE (VF)	189 F	STAR TREK VI (VF)	189 F
GHOST (VF)	189 F	PROPOSITION INDECENTE (VF)	189 F	UN PETIT FLIC (VF)	189 F

Exemple de prix (CD OCCASIONS)DIVERS :

BATTLESHIP	139 F	ASTERIX	239 F	ZELDA	239 F
PINBALL	139 F	DRAGON'S LAIR	239 F	7TH GUEST	229 F
DIMO'S QUEST	169 F	JOY OF SEX	239 F	KETHER	279 F
SCOTLAND YARD	169 F	HOTEL MARIO	239 F	INCA	279 F
ANGE ET DEMON	209 F	LITIL DIVIL	239 F	INTERNATIONAL TENNIS OPEN	239 F
OTHELLO	209 F	POWER HITTER	239 F	DICTIONNAIRE HACHETTE	680 F

3 DO

CONSOLE 3 DO (Disponible) TEL
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix occasion :
JOHN MADDEN 199 F — TWISTED 199 F — NIGHT TRAP 379 F

AMIGA CD 32

CONSOLE (neuve) + 2 Jeux 1490 F
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR TEL + 30 JEUX DISPONIBLES

OVERGAME MACHINE CX

La puissance de l'arcade dans la paume de votre main !!!

1590 F

RAYON GOODIES

• Films K7 video DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE	149 F
• RAMICARD à partir de	5 F
• PISTOLET LOCK-ON	299 F
• HEROE COLLECTION (les 10 cartes)	30 F
• TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z	99 F
• Pin's DRAGON BALL Z	29 F

(Cardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

SUPER GAME-BOY	449 F	LOUPE LIGHT BOY	59 F	PACK BATTERIE (12H)	129 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	ADAPT ALLUME CIGARE	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TETRIS	49 F	SUPER MARIO LAND 1	129 F	MORTAL KOMBAT	175 F
CASTELVANIA	79 F	SUPER MARIO LAND 2	159 F	SUPER MARIO LAND 3	175 F
KUNG FU MASTER	99 F	ASTERIX	175 F	ZELDA	175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ALADDIN	249 F	SCHTROUMPFS	249 F	MONSTERMAX	269 F
DONKEY KONG	249 F	SUPER MARIO LAND 3	249 F	MR NUTZ	269 F
DUCK TALES II	249 F	TETRIS II	249 F	NBA JAM	269 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	MORTAL KOMBAT II	259 F	YOGI BEAR	269 F
LE ROI LION	249 F	DESERT STRIKE	269 F	FIFA	279 F
POWER RANGERS	249 F	JUNGLE STRIKE	269 F	WORLD CUP USA 94	289 F

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES 249 F — GAME GENIE 199 F

SUPER PROMO JEUX US : 1 JEU NES USDE NOTRE CHOIX À 39 F — 2 JEUX DE NOTRE CHOIX À 69 F

DUCK TALES 49 F
SUPER MARIO 3 49 F — ADAPTATEUR GAME KEY pour jeux US 99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	199 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	RESCUE RANGERS II	299 F
ALADDIN	249 F	LE ROI LION	249 F	SCHTROUMPFS	299 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER NINTENDO (occasion) + STREET FIGHTER II	499 F
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + STREET FIGHTER II TURBO	699 F
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + SUPER GAME BOY + MARIO ALL STARS	999 F

MANETTE SUPER 4	79 F	SUPER GAME BOY	449 F
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz	99 F	2 MANETTES INFRA ROUGE	399 F
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	199 F	MANETTE ASCII PAD (6 boutons)	99 F

SUPER PROMO COOL SPOT (neuf) 169 F
SUPER PROMO STARWING (neuf) 99 F
SUPER PROMO PILOTWINGS (neuf) 99 F
SUPER PROMO R.TYPE (neuf) 99 F

(+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

STREET FIGHTER II	99 F	ALIEN III	199 F	SIM CITY	269 F
ULTRAMAN	99 F	FLASHBACK	199 F	SUPER MARIO KART	269 F
F ZERO	139 F	ROAD RUNNER	249 F	ZELDA III	269 F
JURASSIC PARK	189 F	ALADDIN	249 F	DRAGON BALL Z	299 F
CHUCK ROCK	189 F	MARIO ALL STARS	249 F	YOUNG MERLIN	299 F
MORTAL KOMBAT	169 F	PRINCE OF PERSIA	249 F	F1 POLE POSITION	339 F
WORLD LEAGUE BASKET	189 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	249 F	NBA JAM	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	349 F	YOGI BEAR	469 F	SUPER INDIANA JONES	499 F
VIRTUAL SOCCER	349 F	ECOLE DES CHAMPIONS	489 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F
TETRIS + DR MARIO	389 F	ACTRAISER 2	499 F	NBA 95	539 F
SPARKSTER	429 F	BRUTAL	499 F	NIGEL MANSELL INDY	539 F
DRAGON	449 F	EARTH WORTH JIM	499 F	DRAGON BALL Z 2	549 F
JUNGLE STRIKE	449 F	EMPIRE STRIKE BACK	499 F	FATAL FURY II	549 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	FIFA SOCCER	499 F	MORTAL KOMBAT II	549 F
MICROMACHINE	449 F	F1 POLE POSITION 2	499 F	POWER RANGERS	349 F
SUPER ADVENTURE II	449 F	JORDAN ADVENTURE	499 F	RISE OF THE ROBOTS	549 F
SUPER HOCKEY	449 F	LE ROI LION	499 F	SAILOR MOON	549 F
SUPER METROID + livre	449 F	MICKEYMANIA	499 F	SHAQ FU	549 F
STUNTRACE FX	449 F	RETURN OF THE JEDY	499 F	DONKEY KONG COUNTRY	TEL
SMASH TENNIS	469 F	STREET RACER	499 F	DRAGON BALL Z 3 (JAP)	TEL

Toutes les marques citées sont des marques déposées — Offre dans la limite des stocks disponibles — * OCCASION — ** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE — RC Paris B 385 215 602

PRECOMMANDEZ VOS JEUX

Soyez les premiers à recevoir les dernières nouveautés en passant vos commandes dès aujourd'hui. Vous serez livrés 24 heures maximum après la sortie officielle. (Votre chèque ne sera débité qu'après expédition par nos soins)
(Joignez 30 F par jeu pour les frais de port)

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)
vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC•SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur :
•N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX
(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à

SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL DOM : .... CODE CLIENT : ....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature

PLAYER 11/94

Over the World

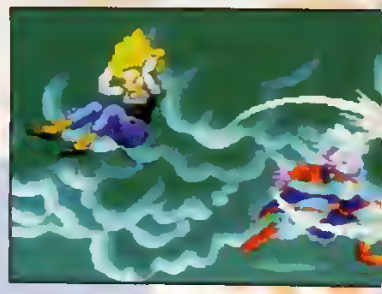
SUPER FAMICOM

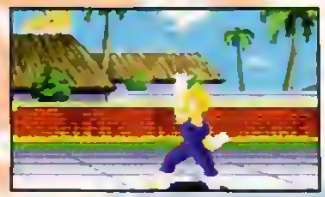
DBZ 3

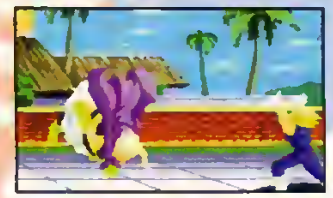
Fans de pouvoirs incommensurables, de super sayajins et autres guerriers légendaires, réjouissez-vous ! Car la saga des Dragon Ball Z s'enrichit d'un troisième volet sur SNES (quatrième pour les puristes qui prennent en compte le premier jeu sorti au Japon autour des aventures de Son Gohan, et qui était un RPG). La célébrité du DA battant son plein et vu le succès qu'obtient le jeu, Bandaï n'hésite pas à nous sortir une nouvelle version. Ils auraient tort de nous en priver !

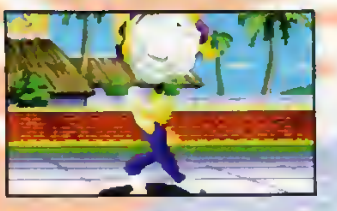
UN ZESTE DE MEGADRIVE SUR SNES

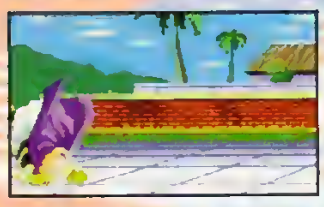
DBZ 3 conserve le même principe de jeu que la cartouche précédente (écran splitté, combat aérien...) mais s'avère nettement meilleur. Deux surprises pour commencer : la disparition du mode « story » (les modes « battle » et « tournoi » sont toujours présents), et le scénario, qui reprend les derniers épisodes de la série diffusée actuellement au Japon. Un certain nombre d'améliorations de cette version sont en fait des vraies fausses nouveautés. Je m'explique : il s'agit en effet d'améliorations déjà présentes sur la version Megadrive. Ainsi, ce DBZ nouvelle formule vous donne la possibilité d'effectuer le passage dans les airs même lorsque vous vous trouvez sur le même écran que votre adversaire. Deuxièmement, des empoignades pour tenter de projeter votre ennemi

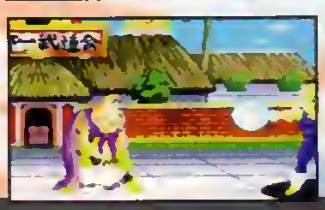








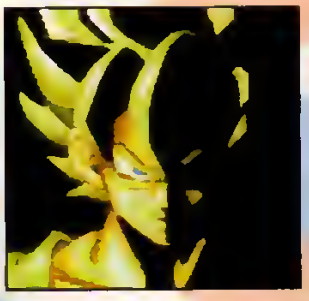




sont réalisables : cela évite que les combattants se retrouvent à se regarder béatement dans le blanc des yeux quand ils se foncent dessus.

DBZ SE MET AU STREET FIGHTER

Mais DBZ 3 propose aussi une palanquée de bonnes vraies nouveautés complètement inédites. Ici, le combat au corps à corps prend une importance nettement plus marquée, sans pour cela abandonner les affrontements à grands coups de pouvoirs spéciaux. Les persos ne pouvant plus, pour la plupart, effectuer cette fameuse boule d'énergie qui suivait l'adversaire, vont être obligés d'utiliser les pouvoirs de combat rapproché. Ceux ou celles qui ont peur d'affronter leur adversaire à moins de 10 km (j'en connais au moins une) risquent de ne pas trouver cette nouvelle à leur goût. Et apparemment quelques enchaînements, anodins pour certains (n'est-ce pas Chrys ?), semblent voir le jour. Ça n'a pas l'air de dépasser les deux ou trois coups, mais nous en saurons davantage



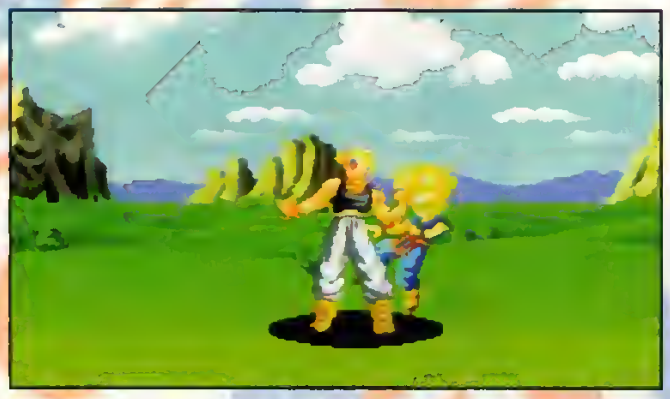
LA RAGE DE VAINCRE

SAMURAI SHODOWN

Samurai Shodown™, © SNK 1993 reprogrammed by © TAKARA 1994. Nintendo ® Super Nintendo Entertainment System ™, Game Boy™, are trademarks of Nintendo.

TAKARA®
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY

dans les mois à venir, et puis c'est déjà bien beau que ça existe. Les défenses et les pouvoirs spéciaux quant à eux n'ont subi aucun changement esthétique, mais les derniers se révèlent être plus efficaces. En effet, les fameux « duels de pouvoir » ont bénéficié de quelques améliorations. Vous avez la possibilité, même après un duel, de contre-attaquer autant de fois que votre barre de puissance vous le permet (attention quand même au coma).



LES PETITS PLUS

Pour être complet, il faut apporter encore une précision relativement importante, à savoir que, comme à son habitude, Bandaï n'a pas manqué de nous balancer quelques personnages et pouvoirs spéciaux cachés qui semblent largement plus impressionnants que dans les versions précédentes. Mais ce n'est pas tout ! On continue avec une autre nouveauté qui correspond bien au style de Dragon Ball Z, puisque dans ce nouveau volet, vous avez la possibilité d'augmenter la puissance de votre joueur pendant un combat. Comprenons-nous bien : je ne parle pas de l'énergie que l'on peut concentrer pour envoyer un pouvoir quelconque, mais bien de la force physique de votre personnage, qui, à ma connaissance, n'a que six niveaux de transformation.

Dans un registre plus esthétique, sachez aussi que les graphismes ont été complètement retravaillés : personnages et décors s'en trouvent relookés. Quant aux musiques, elles sont, pour une fois, de bonne qualité. Et c'est la dernière bonne nouvelle :

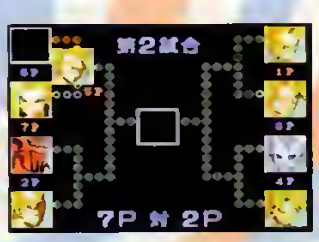
désormais, vous n'aurez plus besoin d'écouter un de vos CD en jouant.

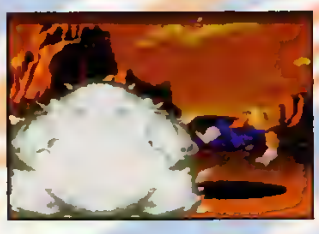
date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
BANDAI
genre
BASTON

VERDICT

Le bilan de ce DBZ3 est donc très positif. Lors des premières parties, cette nouvelle version ne semble être qu'un savant mélange de DBZ 2 des versions SNES et Megadrive. Mais un examen approfondi démontre que DBZ3 apporte de réelles nouveautés et qu'il est (pour les fans) un excellent jeu de combat, dans un genre à part. Il ne nous reste plus qu'à attendre sa sortie en France pour vous offrir un dossier complet. Allez, un peu de patience, le jeu devrait pointer le bout de son nez début 1995.

Terry





Comment RENCONTRER des filles ! 36 70 21 07

J'AI HONTE car je ne sais pas danser ! 36 70 21 07

Comment les filles aiment être séduites 36 70 21 07

Comment avoir du succès auprès des filles ! 36 70 21 07

Comment organiser votre premier rencart ! 36 70 21 07

Es-tu prêt pour ta *première* fois ? 36 70 21 07

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK 36 68 21 88

Comment embrasser les filles ! 36 70 21 07

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles 36 70 21 07

BOÎTES AUX LETTRES VOCALES

DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMI (E) S, LAISSER DES MESSAGES.

36 70 21 12

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDEPENDANCE ! 36 70 21 07

Je n'ai pas encore eu de rapports. SUIS-JE NORMAL ? 36 70 21 07

BOXPHONE

NOUVEAU

Envie de lui laisser un message ? Créez votre répondeur personnel au 36 68 21 41

Sur le 36 15 *CANAL 21* "GAGNEZ" des magnétoscopes, des CD, des mini-chaînes, des K7 vidéo, des jeux vidéo et plein d'autres cadeaux... ALORS SAUTEZ SUR VOTRE MINITEL !

Tu veux gagner une console MEGA CD 2 ? 36 68 21 88

Tu veux gagner une console NÉO GÉO ? 36 68 21 88

Tu veux gagner une console 3 D O ? 36 68 21 88

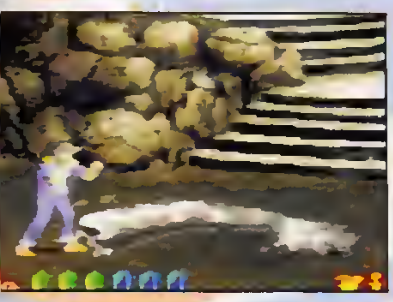
Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 f la minute
Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE MEDIA 181

Over the World

SUPER FAMICOM

Nosferatu

Après Black Thorne, traité dans l'OTW du mois dernier, voici un autre jeu qui s'inspire fortement de hits comme Prince of Persia (surtout) ou Flashback (fatalement un peu). On se retrouve donc, et ce sans surprise, devant un soft qui propose des sprites de taille plutôt réduite mais animés de façon très réaliste. Malheureusement pour lui, Nosferatu est affligé d'une jouabilité assez douteuse. Le personnage principal (courageux jeune homme parti délivré sa dulcinée capturée par le méchant vampire) glisse en effet beaucoup lors de ses déplacements et il n'est pas facile de s'habituer au petit temps de réaction nécessaire à chacun de ses mouvements. À côté de ça, il faut bien avouer que Nosferatu bénéficie d'une ambiance tout à fait hors du commun. Les goules disputent votre chair tendre et fraîche aux morts vivants et des variétés de monstres, non identifiés mais très rigolos, se ruent sur vous dans l'unique but de vous transformer en charpie. Vous avouerez que le programme



date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SETA
genre
ARCADE/AVENTURE

s'annonce très sympathique. Il ne manque plus que la présence de succubes pour que le plaisir soit complet. Château ténébreux, sous-bois inquiétants, cimetières déserts... Les endroits que vous avez à visiter sont en relation directe avec les créatures qui les habitent. Pour avoir une chance de vous en sortir dans cet univers dément où le satanisme a la part belle, vous devrez sans modération faire usage de vos pieds et de vos poings. Le héros est quelqu'un de très physique. Attention aussi aux décors. Ils cachent souvent des pièges. Voilà un jeu qui devrait plaire aux fans d'horreur et à ceux qui gémissent de plaisir lorsque l'angoisse les étreint.

Chris,
les dents pas si longues

OUBLIEZ VILLES, JUNGLES ET DÉSERTS

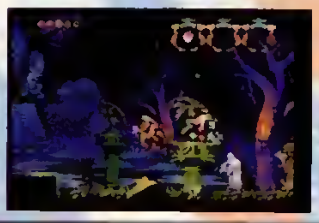
EFFACEZ TOUT...

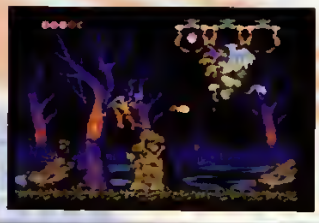
Over the World

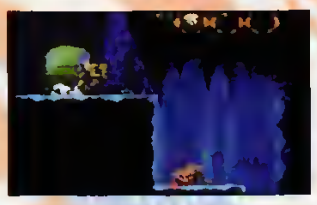
SUPER FAMICOM

Demon's Blazon

Mis à part quelques hobbyistes de jeux vidéo et de JDR ou ceux qui possèdent une certaine culture, bien peu savent ce qu'est réellement une gargouille. Ces bestioles mythique du Moyen Âge ornent les églises en faisant office de gouttière. Dans Demon's Blazon, vous incarnez une gargouille très célèbre chez Capcom : Firebrand. Ce monstre de pierre fit une apparition dans Super Ghouls'n Ghosts (un des premiers jeux de la Super Nintendo). Mais son rôle le plus important fut, sans conteste, dans Gargoyle's Quest sur Game Boy. À l'époque, on découvrait avec joie l'un des meilleurs jeux d'aventure/action de la petite portable. Un Gargoyle Quest II est sorti très récemment sur NES et on attend toujours avec autant d'impatience le second épisode sur Game Boy. Mais qui aurait pu nous faire croire que, un jour, nous pourrions retrouver Firebrand sur Super Nintendo dans un jeu aussi fabuleux ? Ici, la partie aventure a cédé sa place à un jeu d'action très proche de Super Ghouls'n Ghosts. Pas un niveau sans que vous rencontriez un boss. À première vue, ils ne semblent pas très dangereux, mais ne vous laissez pas berner ! La fluidité de leurs mouvements,

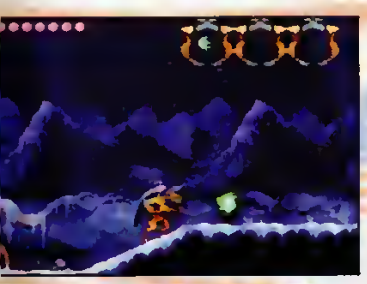


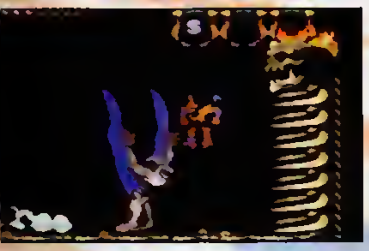




la rapidité des déplacements et leurs différentes attaques sont remarquables. Pour les contrer, votre personnage peut désormais se transformer en récoltant des « power up » sur sa route. De très longues heures de jeu en perspective (le soft regorge de passages secrets), une quête intéressante (on va de surprise en surprise) et de superbe effets du mode 7. La signature Capcom ne trompe pas !

Sam Souibgui





...ET ENTREZ DANS RED ZONE

GRAPHISMES SOPHISTIQUÉS

EXCELLENTE JOUABILITÉ

FRISSONS GARANTIS

Oubliez les autres. Red Zone les laisse tous K.O., terrassés par le shoot-em-up d'hélicoptères le plus incroyable que vous avez jamais vu.

C'est pour cela que Mean Machines l'a désigné comme meilleur titre sur Mega Drive à l'American Consumer Electronics Show cette année.

RED ZONE

MEGA DRIVE

TIME WARNER INTERACTIVE

Les nouveautés d'abord
MEGADRIVE & SUPER NINTEND

DRAGON BALL Z HIT

Chobu Den Le dernier volet des DBZ ! Les graphismes ont été retravaillés. Les coups peuvent être combinés, les parades sont plus nombreuses et plus efficaces. Un épisode orienté beaucoup plus vers le combat. Un must pour compléter la collection !!

OFFRE EXCLUSIVE MEGACARTE MICROMANIA

LE ROI LION

Voici le dernier chef d'œuvre de Disney ! Aidez Simba le petit lionceau sur plus de 10 niveaux à déjouer les pièges d'une jungle hostile pour qu'il mérite le titre de Roi des Animaux.

NEW

MICKEY MANIA HIT

Avec ce nouveau jeu de plateforme qui enchantera petits et grands, revivez les plus grands moments cinématographiques de la souris la plus célèbre du monde dans des aventures palpitantes !!

OFFRE EXCLUSIVE MEGACARTE MICROMANIA

Bénéficiez des OFFRES* EXCLUSIVES MEGACARTE jusqu'au 19/11/94

OFFRE EXCLUSIVE MEGACARTE MICROMANIA

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !!

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

MICROMANIA

GAGNEZ le jeu Dragon Ball Z sur 3615 MICROMANIA

(1,27 F. la minute)

Des Promotions* d'enfer à partir de 99F

249F

LOONY TUNES/ROAD RUNNER

SUPER NINTENDO

Star Wing	99F
Super Ghouls'n Ghost	99F
Super Star Wars	199F
Goof Troop	199F
Mickey Magical Quest	249F

199F

MORTAL KOMBAT

MEGADRIVE

Gunship 2000	119F
Sonic 2	199F
Bubsy	179F
Cool Spot	199F
Mickey et Donald	199F

Commandez au 92 94 36 00 et recevez vos jeux en Colissimo

SHAQ-FU

NEW

L'un des tous meilleurs jeux de baston de l'année, avec en prime la star du Basket américain Shaq O'Neal ! Des coups spéciaux surprenants ! Ex : un personnage peut se transformer en loup et happer son adversaire à la gorge.

OFFRE EXCLUSIVE MEGACARTE MICROMANIA

EARTHWORM JIM

Après Aladdin, David Perry frappe encore plus fort !! Sur plus de 20 niveaux aux graphismes étonnants, aidez Jim, le misérable ver de terre à devenir un redoutable guerrier cosmique.

NEW

PASSEZ A LA GENERATION 32 BITS AVEC

la Nouvelle Console 3 DO Panasonic Européenne

Payez en plusieurs fois avec la Carte Aurore

2990 F
+ le jeu Megarace
+ 1 Control Pad

MEGARACE

Une nouvelle console aux caractéristiques exceptionnelles !

Console 3DO Ponosonic Européenne (PAL - Péritel)

- **CPU** : 32 Bits Risc 12,5 MHz
- **Animation** : 64 millions de Pixels/seconde
- **Affichage** : 640 x 480 en 16 millions de couleurs
- **Son** stéréo 16 Bits
- **CD Rom** double vitesse
- **Compatible** : CD Audio, CD Photo, CD Digital, Vidéo avec la carte FMV.

MICROMANIA

FIFA INTERN. SOCCER NEW

STAR CONTROL 2 HIT 375F

ROAD RASH 375F HIT

NOUVEAU
Ouverture en novembre d'un magasin Micromania au Centre Commercial Les Ulis

VR STALKER NEW 375F

NEW **BURNING SOLDIER**

Déjà plus de 30 jeux 3 DO à moins de 400 F et des nouveautés à venir de grande qualité !!

- **Des jeux d'aventure fantastiques :** Dragon Lore, Kingdom Far Reaches ...
- **Des jeux d'action intense :** Rise of the Robots, Magic Carpet, Demolition Man ...
- **Des jeux de stratégie incontournables :** Syndicate, Theme Park ...

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 3 décembre 94

LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Niveau bas
Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDE**

Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Tél. Ville

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERRANCAIRE Date d'expiration ..../....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 0
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samed

Règlement. Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35 F**) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Saturez votre ordinateur de jeux. ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Super Nintendo

à partir de 29F

Cumulez 800 Crédits Player et recevez le Player One pocket de votre choix.

LA SEULE COLLECTION DE POCHE SUR LES JEUX VIDÉO

Véritables guides de survie des passionnés de jeux vidéo, les *Player One Pocket* vous offrent des aides de jeux, des trucs, des astuces et des plans pour finir vos jeux en beauté. *Player One Pocket* : l'outil indispensable pour ne jamais renoncer !

1
Trucs et Astuces Master System
120 pages
29 F

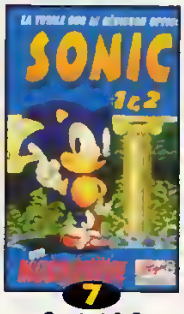
2
Trucs et Astuces NES (vol. 1)
120 pages
Jeux de A à Me
29 F

3
Trucs et Astuces NES (vol. 2)
120 pages
Jeux de Mi à Z
29 F

4
Trucs et Astuces Megadrive
120 pages
29 F

5
Trucs et Astuces Game Boy
120 pages
29 F

6
Trucs et Astuces Super Nintendo
120 pages
29 F



7
Sonic 1 & 2 Megadrive
128 pages
en couleurs
35 F

8
Street Fighter II Super Nintendo
128 pages
en couleurs
35 F

9
Ecco the Dolphin Megadrive
128 pages
en couleurs
35 F

10
Tiny Toon et Castlevania IV Super Nintendo
128 pages
en couleurs
35 F

Pour commander un ou plusieurs numéros, retournez le bon à découper ci-dessous accompagné de votre règlement à : *Player One Pocket* - BP 4 - 60 700 Sacy-le-Grand

Délai d'expédition : 4 semaines

Tél : 44 69 26 26 (Si vous habitez Paris ou la région Parisienne, composez le 16)

POINTS DE VENTE en France : Fnac, Virgin, Microfolie's, Micromania, Arkadod, J B G Electronics (Paris), Ultima (Paris), Galeries Lafayettes. . **En Belgique** : 4540 Amay - Andermack SPRL • 4600 Ampsin - Librairie Philippart • 6700 Arlon - Librairie City Press - Librairie Point Virgule • 6600 Bastogne - Librairie Crotey - Librairie du Séminaire • 5570 Beauraing - Librairie de la Gare • 6880 Bertrix - La bouquinerie Lib Papp • 5004 Bouge - Lipajou • 1000 Bruxelles - Librairie Castalagne - Librairie Filigranes - FNAC Sodal DXL • 6000 Charleroi - Librairie Nouvelle - Librairie Molière - Brains Lib Bourse 5A - Nouvelle Lib de Cuny • 5590 Ciney - Librairie New Press 2000 - Infovidéo 2000 - Librairie Moderne - Librairie Bosemans • 6400 Couvin - Librairie du Faubourg • 5500 Dinant - Librairie Street SPRL • 6380 Florennes - Librairie SPRL • 5310 Eghezee - Librairie Complexe Press • 5310 Eghezee - Librairie de la Chaussée - Lionard • 4053 Embourg - Centre Embourg • 4480 Engis - Librairie Street SPRL • 6380 Florennes - Librairie Leblanc • 4280 Hannut - La Tombee • 4650 Herve - Nota Bene • 4500 Huy - Kam Gambit - La Dérive Lib Pap Presse • 5100 Jambes - Librairie du Bla Bouquin • 4720 La Calamine - Librairie Rys Schyns • 7100 La Louvière - L'Ecrivain Public • 4960 Malmedy - Lib SA Cuvilbert-Daumen • 6900 Marche en Famenne - Librairie Hamin • 7000 Mons-Nouvelle Librairie Lech • 5000 Namur - Librairie Arc Ciel - Lib Papyrus - Agora Namur (Arc Lyonna) - Brains Librairie Universitaire • 4100 Seraing - Librairie Malieux-Warnion • 4800 Spa - Librairie Pesesse - Librairie l'Ecume des Jours • 4800 Verviers - Librairie la Dérive - Librairie le Monde en Poche - Librairie Au Fil d'Arnaire • 6630 Vielsalm - Librairie Roberts Nizet • 4600 Visé - Librairie Waseimans • 5150 Wepion - Librairie du Fourneau SPRL Fromb

Oui ! Je commande le(s) *Player One Pocket* suivant(s) au prix unitaire de 29F ou 35F, auquel s'ajoutent les frais d'envoi suivants :
Pour 1 exemplaire : 7 F • 2/3 exemplaires : 11 F
• 4/6 exemplaires : 19 F • 7/10 exemplaires : 28 F

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

• Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition • ou *Crédits Player*

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Date de naissance :
Console(s) :

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

Délai d'expédition : 4 semaines

P047

réalisé par Robby et Milous

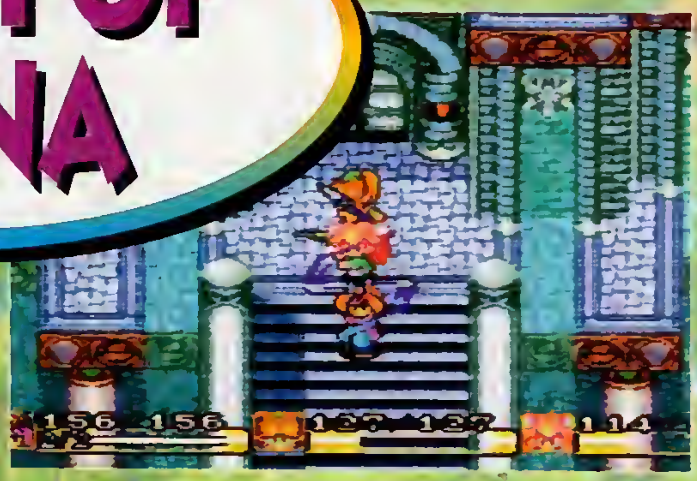
LA GLOIRE EST AU BOUT DU DONJON

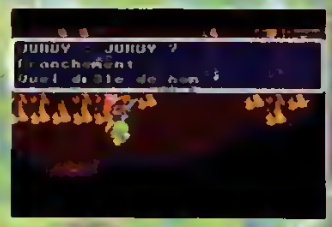
À l'occasion de la sortie française de Secret of Mana sur Super Nintendo, Player One fait le point sur le phénomène jeu de rôle.
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? Comment y joue-t-on ? Quels sont les meilleurs jeux d'aventure/rôle sur console ? Secret of Mana est-il le plus beau jeu qui tue de la planète ? Pour répondre à ces questions, deux vaillants aventuriers, sires Robby et Milouse de Montmirail, ont accepté d'écourter leur retraite à l'abbaye de Sylvanès. Ils se proposent d'éclairer votre lanterne sur l'un des jeux les plus pratiqués au monde et vous offrent un test complet du dernier soft d'Enix, le très attendu Secret of Mana, dans sa version entièrement francisée.

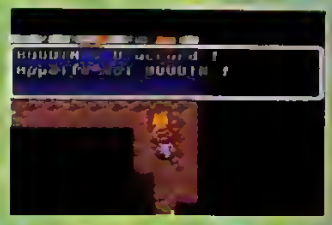
SECRET OF MANA

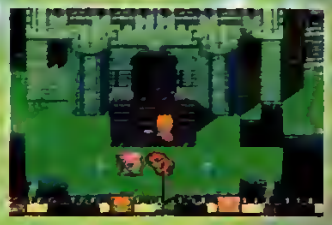
Super Nintendo

« Il était une fois un jeu de rôle sublime. Hélas, il n'était accessible qu'aux joueurs anglophones. Or, pour Noël, Nintendo décida d'offrir aux petits Français la traduction du bijou... » Comme quoi, les contes ont souvent une fin heureuse !









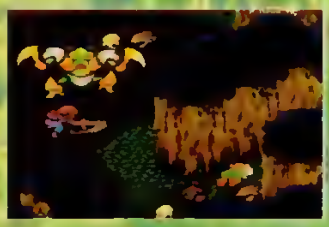
Cette histoire est médiévale, elle ne conte pas les aventures d'un héros mais celles d'un sale morveux qui se mêle de ce qui ne le regarde pas (comme beaucoup) et qui va devenir un héros (ça mène à tout de se mêler des affaires des autres). Bien sûr, c'est vous qui le guiderez, car Secret of Mana est un jeu dont vous êtes le héros (c'est fou, non ?). Mais nous ne vous dévoilerons que le tout début de l'histoire, vous êtes le plus gaillard des trois, vous décidez de :

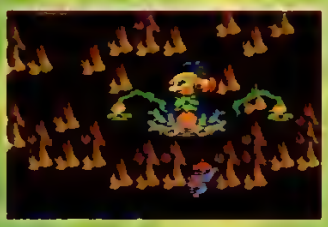
a) Rentrer à la maison — dans ce cas, avancez de quatre pages.

b) Chercher le trésor parce non mais alors, c'est qui le héros ? — dans ce cas, lisez ce qui suit.

SEUL CONTRE TOUS

Vous vous retrouvez donc seul dans votre mini quête puisque vos deux « amis » vous ont lâchement laissé qui ressemble d'ailleurs fortement à celle du roi Arthur, en un peu modifiée pour que « toute ressemblance avec des personnes ayant existé ne soit que pure coïncidence ». Vous, accompagné de vos deux bénêts et inséparables amis, partez pour une excursion près des chutes d'eau du village, lieu réputé dangereux, sacré, tabou où se trouverait un trésor. Comme





LES MÉCHANTS DES MÉCHANTS

De nombreux boss sont placés à des endroits clés. On ne vous montre que les deux premiers, pour ne pas vous gâcher le plaisir de jouer. Comme on s'amuse...

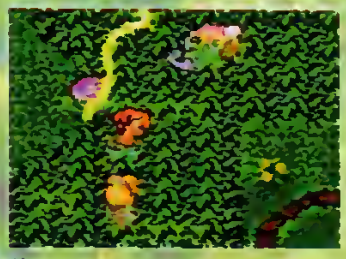
Vulk est un forgeron du village des nains. Il est le premier personnage à pouvoir faire quelque chose de votre épée...

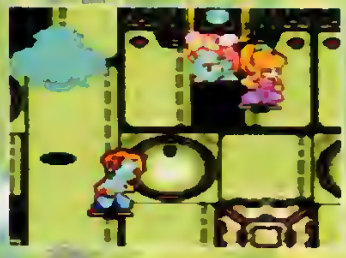
LES TROIS HÉROS

Au bout de quelques heures de jeu, deux personnages supplémentaires surviennent dans l'aventure. Lorsqu'ils sont gérés par l'ordinateur, une grille d'action permet d'influer à la fois sur leur agressivité et sur les types de coup qu'ils vont distribuer.

Quelques avis, en vrac

MEGADETH : « C'est cool, heu, on peut y jouer à trois.
— Et y as-tu joué, Megadeth ?
— Vaguement... euh... si, un peu, j'ai récupéré l'épée.
— Merci Megadeth ! »
TERRY (testeur y paraît, joueur de Street Fighter 2 c'est sûr) : « Moi, je l'ai fini le jeu. »
Terry est un mec très fier.
LORAN, maquettiste (propos reconstitués) : « C'est un bon concept, j'ai fini le jeu en quelques nuits blanches, c'est mon seul regret. »
MEGADETH 2, le retour : « Tout le monde dit que c'est bien.
— Bon merci, va voir Iggy, il a des bonbons pour toi. »
DIDOU, gay : « Le personnage est plus attractif que notre cher petit Link adoré, mais Zelda est beaucoup plus long. »
ROBBY : « Grooouuiggg pprrttt, j'y ai jamais joué, mais j'attends les vacances pour m'y mettre, c'est vachement bien y paraît. »
MEGADETH is back : « Je suis parfaitement d'accord avec Milouse, mais il m'a quand même obligé à le dire.
— Ben voilà, tu vois bien... quand tu veux. »





LA MAGIE SANS DAVID COPPERFIELD, MODE D'EMPLOI

Il existe huit « éléments » de magie, que l'on découvre au fil du jeu. Chacun d'eux permet de réaliser deux ou trois sorts par personnage — à condition que ce dernier possède une quantité suffisante de points de magie en réserve —, ce qui fait, en totalité, une quarantaine de sorts disponibles, puisque seuls les deux personnages supplémentaires (une fille et un lutin) ont le privilège de s'exercer à la magie. Par exemple, l'élément Luna permet au lutin de transformer un monstre en un autre, de manière totalement aléatoire, ou de voler les points de magie d'un adversaire. La fille pourra, quant à elle, se servir de ce même élément pour accroître sa force de frappe ou encore sa résistance. La réalisation de sorts permet d'augmenter les niveaux d'expérience des personnages dans le domaine de la magie.

...re en particulier.
...ur cela, il lui suffit de combattre ...ut le temps avec, sachant que, du ...oup, l'arme se bonifiera elle aussi

Tous ces braves gens vous somment de quitter

séquence photos : « La magie sans David Copperfield, mode d'emploi »). La réalisation de Secret of Mana est excellente. Le vaste monde où le joueur évolue donne l'occasion d'apprécier des graphismes variés et soignés. Reste un dernier point qui donne à Secret of Mana tout son charme : l'ambiance musicale, vraiment parfaite, qui achèvera de plonger le joueur dans l'atmosphère propre à ce type de jeux.

tomber (au sens premier du terme) pour aller tout cafter au vieux sage du village. Comme vous êtes très fort, vous découvrez une épée plantée dans une pierre et vous la retirez comme un couteau d'une motte de beurre : là, les ennuis commencent. On s'aperçoit très vite que vous êtes la cause des problèmes et comme la meilleure solution pour résoudre un problème, c'est de l'éliminer, on vous chasse de votre village (ce qui ne résoud d'ailleurs rien, quel paradoxe !) avec pour mission de réparer le mal que vous avez causé : rien que ça ! J'arrête ici les frais pour la suite de l'histoire, on prend cent fois plus de plaisir en la découvrant par soi-même — seul ou à plusieurs puisque, et c'est une première pour un jeu de rôle sur SN, Secret of Mana peut se jouer de un à trois joueurs simultanément ! Il est cependant tout à fait possible de donner le contrôle de l'un ou des deux personnages à l'ordinateur.

UN JEU DE RÔLE COMPLET

Secret propose une vue de dessus, plus communément nommée « à la Zelda », expression que nous

Après le pigeon voyageur, voici le canon voyageur. Vous payez, vous montez, vous volez ! Et vous y survivez !

La neige, c'est bô ! « Mais c'est très froid aussi » me souffle Bubu. Mais qu'est-ce qu'il est négatif ce moc !

réprouvons puisque l'on met dans ce terme fourre-tout tout ce qui possède une vue de dessus. Ici, nous pouvons appliquer la citation playerienne : « De commun à Zelda, seule la vue tu auras. » Voilà qui, on l'espère, mettra fin à toute discussion car Secret of Mana est bel et bien un jeu de rôle et en comporte tous les (nombreux) éléments. C'est ainsi que les trois personnages que l'on peut incarner sont, grosso modo, un guerrier, une guérisseuse et un magicien, un trio classique dans le genre médiéval-fantastique. Complètement seul au départ, vous serez amené au fil de l'histoire à vous lier d'amitié avec deux autres personnages clés qui sont ceux sus-cités (et c'est là qu'on voit si vous suivez !). Vous allez également voyager à travers le monde monstrueusement grand qu'est le monde (et Dieu sait si c'est grand le monde !), afin de mettre la main sur les huit boules de cristal. Vous rencontrerez à cette occasion bien d'autres personnages qui pourront vous fournir des informations tout particulièrement utiles à votre quête — linéaire par son scénario — et répondront à certaines de vos interrogations (exemple : « Mais pourquoi moi ? »).

Élémentaires !

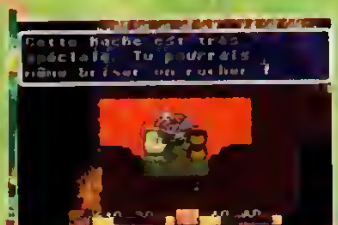
Secret of Mana est incroyablement riche, notamment en objets. Certains sont classiques, tels les bonbons ou le chocolat, qui regénèrent l'énergie des personnages, ou encore le tonneau qui protège. D'autres sont magiques comme le tambour ou la corde qui permet de se téléporter en début de niveau intérieur (palais, grotte, etc.). Les armes sont aussi très nombreuses, et l'on pourra dégommer les ennemis à l'aide d'une épée, d'un gant, d'un bâton, d'une fourche, d'un boomerang, d'une hache, d'un fouet ou d'un arc. Impressionnant non ! Sachez, de plus, qu'il existe huit niveaux de puissance d'attaque pour chaque arme, qui sont disponibles petit à petit. Enfin, on pourra se protéger grâce à l'une des soixante protections (soit une vingtaine par personnage), qui se présentent sous forme de bandana, veste, robe, slip jaune devant marron derrière (Didou nous confirme leur confort). Bref, de quoi s'occuper pendant un moment, rien que pour comprendre la fonction de chaque élément.

entre que les deux premiers, ur ne pas vous gâcher le plaisir jouer. Comme on s'amuse...

LE VILLAGE DE KAKKARA

Placé à proximité d'un lieu riche en actions, ce village, a son importance. N'hésitez donc pas à y revenir pour faire des provisions d'objets de soin et effectuer des sauvegardes. D'ailleurs, le scénario vous y mènera souvent. Les villages sont les lieux privilégiés pour trouver des magasins, auberges et diverses demeures où l'on rencontre des personnages enclins à la discussion, et qui feront un peu avancer le « schmilblik » (pas évident de vous parler de ce jeu sans vous en révéler le scénario !). Il y a pas mal de villages, mais la cartouche est heureusement

Les statistiques des personnages sont très complètes. Les barres de droite quantifient leurs qualités.



Vulk est un forgeron du village des nains. Il est le premier assez psychédélique, tranchant avec les autres décors.

LES TROIS HÉROS

Au bout de quelques heures de jeu, deux personnages supplémentaires surviennent dans l'aventure. Lorsqu'ils sont gérés par l'ordinateur, une grille d'action permet d'influer à la fois sur leur agressivité et sur les types de coup qu'ils

divers objets, magiques ou non. Un autre point récurrent aux jeux de

Si vous visitez l'un de nos merveilleux villages, n'hésitez pas à passer au magasin pour y acquérir quelques souvenirs.

Déjà, je ne croyais pas trop aux lutins. Mais alors quand ils m'ont présenté leur roi, je n'en suis pas revenu.

rôle est la progression des capacités de votre (vos) personnage (s). Devenant plus fort au fil des combats, chaque personnage peut choisir d'améliorer son maniement dans une arme en particulier.
Pour cela, il lui suffit de combattre tout le temps avec, sachant que, du coup, l'arme se bonifiera elle aussi (il y a six degrés de puissance). Un principe simple, logique et particulièrement agréable à utiliser dans ce type de jeu. La maîtrise des sorts s'effectue de la même manière (voir séquence photos : « La magie sans David Copperfield, mode d'emploi »).
La réalisation de Secret of Mana est excellente. Le vaste monde où le joueur évolue donne l'occasion d'apprécier des graphismes variés et soignés. Reste un dernier point qui donne à Secret of Mana tout son charme : l'ambiance musicale, vraiment parfaite, qui achèvera de plonger le joueur dans l'atmosphère propre à ce type de jeux.

Tous ces braves gens vous sonnent de quitter leur village sur-le-champ. Et le préavis, alors ?

Stef le Flou et Milouse,
unis contre le mal.

DRAGON VOLE

Quand vous serez plus avancé dans le jeu, vous trouverez un tambour. Où que vous soyez en extérieur, il appellera un dragon qui vous fera voyager à votre gré — le pilotage au-dessus de la carte est en mode 7. C'est ça la liberté !

Super Nintendo

SECRET OF MANA

98%

éditeur	SQUARE SOFT
genre	JEU DE ROLE
joueur(s)	1 A 3
sauvegarde	4
continue	NON
difficulté	EQUILIBREE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 98%

en résumé

Le meilleur jeu de rôle de la Super Nintendo (Zelda n'en est pas un). De la bonne cartouche, comme on aime, que dis-je, comme on adore !

GRAPHISME 92%
D'excellente qualité, les graphismes sont également variés.

ANIMATION 90%
Hors scrolling, il n'y en a pas des masses, mais quelle qualité !

SON 97%
La musique est pour beaucoup dans la réussite de l'atmosphère du jeu.

JOUABILITE 91%
Maniement des persos impeccable, mais menus délicats à gérer.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

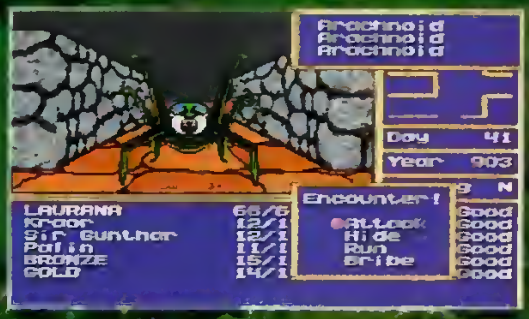
LE JEU DE RÔLE SUR CONSOLE

Depuis l'avènement des consoles de jeux, des éditeurs japonais et américains se sont spécialisés dans un nouveau genre que l'on appelle jeux de rôle. Ces derniers sont annoncés comme étant plus évolués qu'un jeu d'aventure classique.

Alors finalement, un jeu de rôle sur console, c'est quoi ?

Je sais que je vais en énerver certains, que l'on va me trouver tatillon, trop passionné, ou pas assez... Mais bon, une petite mise au point s'impose quand on parle de jeux de rôle... Les jeux de rôle sur console ou micro, ça n'existe pas ! (Silence dans la salle...) Pourtant, un grand nombre de jeux sont vendus sous la dénomination de « jeux de rôle » ou « role playing game » (ce qui veut dire la même chose dans la langue de Shakespeare — on les appelle aussi les JRP ou RPG quand on emploie les initiales de ces termes) mais ce ne sont pas de véritables jeux de rôle. Mais alors pourquoi désigner-on ainsi un Secret of Mana ou un Shining Force ? Disons que c'est une mauvaise (?) habitude qu'ont prise certains joueurs aimant retrouver dans un jeu vidéo nombre d'éléments du jeu de rôle classique. C'est aussi un argument commercial largement utilisé par les éditeurs pour séduire les joueurs intéressés par ce genre. Ainsi, ce que nous appelions les jeux d'aventure — ces cartouches qui n'étaient ni action, ni plate-forme, ni réflexion, ni combat... — qui proposaient d'incarner un personnage dans un scénario prédéfini et généralement linéaire, sont devenus — à magie — des jeux de rôle dès lors que le personnage central a eu la possibilité de « gagner de l'expérience ». Bien que le genre soit très vaste (voir ci-dessous), on retrouve essentiellement sur micro et console des jeux d'inspiration médiévale fantastique. Là encore, c'est AD&D qui a le plus marqué les imaginations.

Zelda constitue une saga qui s'emprunte des éléments au JDR classique au fur et à mesure de son évolution.



Might & Magic de New Word Computing, un classique du jeu de rôle sur micro adapté sur Megadrive.

LE JEU DE RÔLE TRADITIONNEL

À la fin des années 80, les passionnés de jeux de rôle découvraient les premiers jeux d'aventure dignes de ce nom sur micro. Avec les années 90 et le boom des consoles, la tendance s'est inversée. On découvre le jeu de rôle à travers le jeu vidéo... C'est bizarre, mais c'est comme ça !

Alors, finalement, un jeu de rôle, c'est quoi ?

Généralement, quand on pense JDR, on pense à Donjons et Dragons. Ce best-seller mondial, peut être effectivement considéré comme l'un des tout premiers du genre. Le petit jeu d'exploration de donjons, imaginé par l'Américain Gary Gygax au début des années 70, est devenu aujourd'hui un véritable standard, maintes fois refondu. Sa dernière évolution, disponible en version française intégrale, comprend de très nombreuses extensions pour le plaisir de millions d'adeptes dans le monde. D&D est devenu AD&D2 ou, les « règles avancées officielles de Donjons & Dragons, 2e édition ». Inspirés par l'univers d'AD&D ou de son système de jeu, de nombreux autres jeux de rôle ont été créés depuis... de L'Appel de Cthulu dans lequel vous êtes un investigateur qui vit des aventures directement tirées de l'univers de Lovecraft à Marvel Super Héros où vous incarnez un humanoïde doté d'un pouvoir surnaturel. Les Américains, qui avaient trouvé par ce biais le moyen de vivre une histoire qu'ils n'ont pas connue (ils sont fous de tout ce qui touche au Moyen Âge), ont créé sur le succès de Donjons & Dragons

The Faery Tale Adventures est un transfuge du Commodore Amiga qui intégrait déjà des éléments du JDR classique.

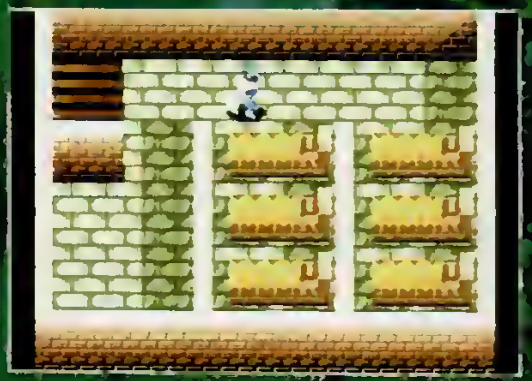
Historiquement, le passage du jeu d'aventure classique (dans lequel on découvrait la trame d'un scénario en rentrant à l'aide du clavier d'un micro des phrases composées d'un verbe et d'un complément) à ce que l'on désigne à présent comme des jeux de rôle sur console, s'est effectué de deux façons. D'un côté, nous avions les jeux qui s'accaparaient des éléments du JDR tels que la gestion du personnage central au travers de ses différentes caractéristiques, avec la possibilité de gagner de l'expérience, donc de la force. Le programme est alors basé sur la nécessité absolue d'acquérir assez de points d'expérience pour progresser dans le jeu.

DE L'AVENTURE AU JDR

La saga des Ultima sur micro, puis sur console, est un bon exemple de jeu qui, au gré de ses nouveaux épisodes a intégré de plus en plus d'éléments du jeu de rôle : la gestion des personnages, les combats, le système de magie, les déplacements, etc. Il y a quelques années déjà, Ultima IV avait été adapté de fort belle manière sur la Master System de Sega. Depuis, nous attendons toujours que les épisodes portés sur Super Famicom soient disponibles pour la Super Nintendo en France. De l'autre côté, et avec

Sword of Vermilion est l'un des tout premiers jeux d'aventure/rôle sur Megadrive, édité en 1990.

La saga des Phantasy Star, créée par Sega sur Master System (ci-dessous), s'est ensuite prolongée de belle façon sur Megadrive avec deux volets supplémentaires (à droite, Phantasy Star II & Phantasy Star III).



une pléiade de jeux de rôle sur toutes les périodes de l'histoire de l'humanité... Plus quelques incontournables loufoques, tel ce JDR qui vous permet d'incarner une Tortue Ninja.

Avant tout, définissons rapidement ce jeu qui déchaîne les passions.

Il s'agit pour un ou plusieurs joueurs réunis autour d'une table d'endosser le rôle d'un personnage dans un univers existant ou imaginaire.

UN JEU THÉÂTRAL

Le but est de faire vivre, ou survivre, ce personnage dans le cadre d'un scénario narré par un maître de jeu. Ce dernier est tout à la fois scénariste (il adapte le scénario en fonction des actions des joueurs), acteur (il incarne les autres personnages rencontrés), conteur (il décrit les événements, lieux et situations) et veille au bon déroulement du jeu sur la base de règles prédéfinies. Le joueur/acteur est totalement libre de ses mouvements dans le cadre d'une situation donnée, mais il ne pourra pas se permettre d'actions extravagantes.

Inutile de raconter au maître de jeu que vous allez vous débarrasser d'un importun avec votre revolver alors que vous n'êtes qu'un archer au service d'un petit seigneur dans une époque similaire à notre Moyen Âge. Mais dans quelles limites un joueur peut-il entreprendre ces actions ?

La création du perso est en fait définie par les traits et les caractéristiques du personnage interprété.

Commencer une aventure dans un jeu de rôle quel qu'il soit, implique la création de votre rôle, de votre personnage. En fonction de l'univers dans lequel vous évoluez — que vous soyez chevalier à l'époque du roi Arthur ou chasseur de répli-

JEUX DE RÔLE

Mystic Quest est le premier jeu de rôle des Japonais de Square entièrement francisé sur Super Nintendo.

L'avènement de machines rapides et dotées graphiquement, nous avons pu arriver des jeux simulant une phase bien spécifique d'une partie de jeu de rôle. L'exemple le plus célèbre est celui de Dungeon Master de FTL qui, lorsqu'il débarqua en 1988 sur Atari ST, fit l'effet d'une petite révolution ! Le jeu proposait alors à un groupe de quatre aventuriers d'explorer des donjons dans des décors en 3D avec une liberté quasi totale de mouvements. Combats et sortilèges se jouaient alors en temps réel, transformant du coup ce qui était à l'origine un jeu d'aventure en jeu d'action pure et dure. Depuis, l'idée a fait son chemin et de nombreux autres titres ont repris le système de jeu de Dungeon Master. Ce dernier n'est pas disponible en France bien que des versions pour PC Engine CD-Rom et Mega CD aient été développées au Japon.

LES JEUX DE RÔLE VIDÉO

Maintenant, on pourrait différencier trois types de jeux qui rentrent dans cette nouvelle catégorie de jeux vidéo dits « de rôle ». Il y a d'abord, ce que j'appelle les « officiels ». Ce sont des jeux portant le nom d'un jeu de rôle traditionnel et empruntant tout ce qu'ils peuvent à leur aîné : classe de personnages, système de magie, mode de combat, etc. Vous voyez d'autre bien que le premier jeu de rôle qui n'est vu transposé en jeu vidéo est Donjons & Dragons. Ainsi, la société américaine SSI a commis de nombreux titres sur ordinateurs ayant pour cadre les différents mondes créés pour AD&D, notamment le fabuleux Dragonlance. Un seul jeu console porte la griffe de TSR, l'éditeur de Donjons & Dragons : c'est Warriors of the Eternal Sun, un soft qui a vu le jour en 1992 sur la Megadrive.

Le deuxième type de jeux de rôle « vidéo » est ce que j'appellerai les « japonisants ». N'y voyez rien de péjoratif, si ce n'est que je désigne par là ces grands jeux d'aventure mettant en scène un héros (Zelda) ou une équipe d'aventuriers (Secret of Mana). Sur le modèle du célèbre Zelda, les japonisants mélangent allègrement les genres et les époques. L'une des sagas les plus célèbres de ce type est celle des Final Fantasy (sur NES, Game Boy et Super Nintendo) où vos héros peuvent se balader dans un monde médiéval à bord d'un gallion volant... Leurs caractéristiques principales sont des graphismes mignons (leur que ça plaise aux plus jeunes), un système de combat très répétitif dans lequel intervient la magie, une carte générale pour les déplacements où l'on rencontre de nombreux monstres, ennemis et

Super Famicom sur Megadrive, lancé en 1990 par TSE Soft.

Dans la longue série des Final Fantasy, voici le FF3 américain, qui correspond au Final Fantasy VI japonais.

quants au XXIe siècle, la réussite de votre entreprise (décapiter un gobelin d'un coup de hache ou piloter une Lotus Turbo Esprit sur une route en lacets alors que les freins viennent de vous lâcher) dépendra des aptitudes de votre héros.

Revenons à AD&D (basé sur un univers médiéval fantastique) pour détailler la feuille de personnage, ce précieux curriculum vitae sur lequel sont inscrites l'ensemble de ses caractérisques. Elles sont au nombre de six, définies par un lancer de dés. Elles vont aideront à trouver un « métier » pour votre héros.

Ainsi, le chiffre qui sera placé dans la caractéristique Force représente la force physique d'un personnage et sa capacité à porter des charges. Dans AD&D, c'est le trait dominant des guerriers. L'Intelligence correspond au quotient intellectuel ; un perso très intelligent pourra apprendre de nombreuses langues étrangère et se lancer, par exemple, dans la carrière de magicien dont cette qualité est l'une des caractéristiques principales. La Sagesse correspond au sens du jugement, à l'intuition, à la volonté de réussite... Il faut un bon nombre de points de Sagesse pour devenir clerc. Sous la caractéristique Dextérité sont regroupés l'agilité, le rapidité des réflexes, la capacité d'effectuer des manipulations délicates, ainsi que le sens de l'équilibre. Autant d'atouts qui seront précieux pour un voleur ou un illusionniste. La Constitution représente la forme physique d'un personnage ; plus son chiffre de Constitution est élevé, plus le personnage est robuste et capable de résister aux maladies par exemple. Enfin, le Charisme définit le magnétisme, l'aptitude

des personnages que l'on va monter méthodiquement en puissance... Les deux plus célèbres jeux du genre sont Zelda (bien entendu !) sur Super Nintendo et Game Boy et Mystic Quest qui ont bénéficié de traduction en français.

Le dernier type de jeux de rôle « vidéo » est plus prisé par les éditeurs américains, appelons ces jeux les « donjons 3D » par exemple. Sur le moule du célèbre Dungeon Master, ce sont ces jeux qui vous proposent de l'exploration de donjons à outrance dans des décors en trois dimensions. Les deux plus célèbres sagas du genre sont Eye of the Beholder (qui est également un officiel AD&D) et Ultima Underworld (tiré de la célèbre série de l'éditeur Origin).

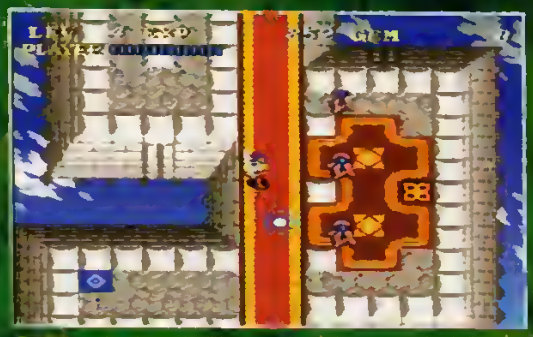
Ce genre était, il y a quelque temps encore, uniquement réservé aux micro-ordinateurs, étant donné qu'il nécessitait une certaine puissance de calcul pour afficher des graphismes 3D très rapidement ainsi qu'une mémoire très importante pour les stocker.

Si Eye of the beholder a été adapté sur Mega CD, ce jeu n'est pas encore disponible en France. Et il faudra vraisemblablement attendre la prochaine génération de machines pour que ce genre de jeux passe dans le monde des consoles.

Alors, les JDR sur console... ça existe ou ça n'existe pas ? Eh bien non, toujours pas, ami lecteur ! Nous ne profiterons jamais de la liberté d'action d'un jeu de rôle traditionnel dans un jeu vidéo... Bien qu'il semble désormais acquis que les jeux dont on a parlé plus haut soient désignés comme étant de véritables jeux de rôle, en version binaire. Bah ! n'en faisons pas un pâté de gobelin, l'essentiel reste de s'amuser, que ce soit avec nos consoles ou autour d'une table avec quelques amis, non ?

La page d'équipement, permettant de sélectionner un objet en fonction d'une situation donnée, de Zelda sur SNN (ci-dessous)...

... et la carte générale du monde à découvrir, est tranformé le fil de Nintendo en JDR vidéo.



Soulbazer des Japonais d'Enix sera disponible avant la fin de l'année dans une version totalement francisée sur Super Nitendo.

Golden Axe Warrior de Sega sur Master System.

à convaincre ou à inspirer le respect... Voilà donc ce que l'on appelle les caractéristiques de base dans AD&D. De celles-ci vont dépendre d'autres données ; ainsi un guerrier particulièrement fort (17 points de Force sur une échelle de 18 possibles) donnera des coups d'épée dévastateurs.

D'autres jeux de rôle utilisent des méthodes de création de personnages différentes aboutissant à un résultat identique : doter vos héros de diverses aptitudes. Elles sont définies par le tirage de lames de tarot ou par un système de pourcentage qu'il est possible d'améliorer en réussissant une action donnée (ainsi le joueur qui arrive à sauter par-dessus un mur aura plus de chances de réaliser le même saut ultérieurement).

VOTRE AVENIR JOUÉ AUX DÉS

En cours de partie, les actions décisives que vous tenterez seront résolues par un jet de dés basés sur les caractéristiques de votre perso. Dans le cas d'AD&D, la réussite d'un jet de pierre vers une fenêtre sera déterminée grâce au chiffre de Dextérité.

Cependant, le jeu de rôle, c'est aussi et surtout la possibilité de s'investir dans l'interprétation d'un personnage. C'est la théâtralité d'une partie qui fait sa réussite et la rend quelquefois inoubliable...

Un certain nombre d'accessoires peuvent également apporter plus de crédibilité aux explications d'un meneur de jeu, comme des figurines personnalisées à l'effigie des personnages ou des monstres rencontrés... S'il n'est pas besoin de beaucoup de matériel pour se lancer dans une partie, on peut aussi y inclure de nombreux éléments et les seules limites que vous pourrez connaître dans le cadre de ce jeu sont celles de votre imagination..

LES MEILLEURS JEUX DE RÔLE SUR CONSOLES

Si cette sélection ne fait pas forcément l'unanimité, ces jeux d'aventure/rôle sont réputés pour la richesse de leur scénario et la qualité de leur réalisation générale, d'autant que la plupart sont en français dans le texte.

Warriors of the Eternal Sun, actuellement le seul Donjons & Dragons officiellement disponible en France. C'est sur Megadrive.

Shining Force est l'un des grands jeux d'aventure/rôle de la Megadrive. Vivement la version CD !

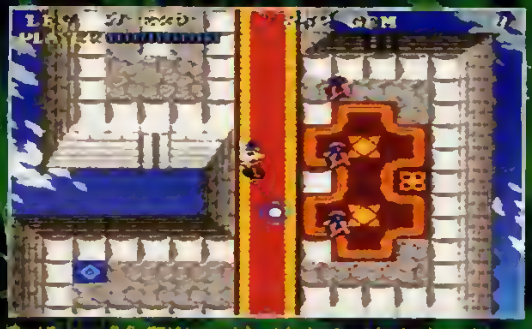
Soulblazer, des japonais d'Enix, sera disponible avant la fin de l'année en version française intégrale.

Landstalker, de Climax, est un grand jeu d'aventure qui emprunte de nombreux éléments au JDR et qui a été entièrement francisé.

Zelda, de Nintendo, sur Super Nintendo a été entièrement francisé et fera la joie des plus jeunes.

La Master System, console 8 bits de Sega, a proposé de très bons jeux de rôle, tel ce superbe Ultima IV qui reste le seul volet de la célèbre saga disponible sur console en France.

Buck Rogers est une autre adaptation « officielle » d'un JDR existant sur Megadrive. Il reprend tous les éléments du jeu de rôle du même nom chez l'éditeur américain TSR.



Final Fantasy 3 (le FF VI japonais) est le dernier et le plus beau des épisodes de la grande saga de Square. Sera-t-il un jour francisé sur la Super Nintendo ?

En plus d'être une excellente adaptation du célèbre jeu, Zelda Game Boy est aussi francisé.

L'éditeur Square a également porté sa célèbre saga sur Game Boy. Ici Mystic Quest en français.

LA SAGA FINAL FANTASY

S'il est une série que les amateurs de jeux de rôle rêvent de voir débarquer en France, c'est bien celle des Final Fantasy, de l'éditeur Square. Née en 1987 sur NES, elle comporte six volets au Japon. Deux épisodes sont disponibles en anglais sur Super NES : FF II (FF IV japonais) et le récent FF III (FF VI nippon). Outre les Final Fantasy « officiels », Square a réalisé deux Gaiden (histoires parallèles) dont les noms doivent vous être familiers : Seiken Densetsu (dont le premier épisode portait le nom de Final Fantasy Legend aux States et le second celui de Secret of Mana) et Mystic Quest.

RPG CHOC CHEZ SEGA

On conclut ce dossier avec trois petites annonces pour les segalopins. The Story of Thor, un jeu d'aventure/rôle dont la caractéristique la plus marquante est la beauté de ses graphismes. Réalisée par Sega of Japan, cette petite merveille est attendue pour décembre au pays du Levant. Aucune date n'est encore avancée en Occident. Autre petit bijou qui devrait faire parler de lui : Soleil. Ce clone de Zelda est disponible en version bridée depuis septembre (on vous l'a présenté en Over The World dans *Player* n° 45). Bonne nouvelle : Sega France annonce la VF pour décembre (en joueur lucide, on tablera plutôt sur début 95). Par ailleurs, Shining Force II — vendu à l'étranger depuis quelque temps déjà — devrait être dispo en France quand vous lirez ces lignes. Mais, vous devrez vous contenter dans un premier temps de la version anglaise.

DEVENEZ LE ROI DU FOOTBALL AMÉRICAIN !

Constituez votre propre équipe ou faites jouer l'une des 28 équipes du championnat national de football américain des Etats-Unis, puis conduisez-la à la victoire, au cours d'une saison réelle ou personnalisée.

Contrôlez les qualités de votre équipe, déterminez sa stratégie de jeu, entraînez-la à de nombreuses manœuvres défensives et offensives et devenez un vrai spécialiste du foot américain grâce à ce jeu extraordinaire et puissant, inspiré du best-seller tactique de Troy Aikman, le célébrissime quarterback des Cowboys de Dallas.

Trois niveaux de difficulté, six surfaces de jeu, des combinaisons innombrables...

*2,19F la minute

MEGA-DRIVE

SUPER NINTENDO.

SONY GAME LINE*
NOUVEAUTÉS & CONCOURS SUR LE
36 68 22 02

TRADEWEST
An Interactive Entertainment Company

SONY
ELECTRONIC PUBLISHING

Les plus grands héros de Disney sont maintenant sur toutes les consoles Nintendo.

Seras-tu à la hauteur de ces légendes du dessin animé ?

Toi seul pourras les mener au terme de leurs aventures périlleuses. Tu retrouveras Tic et Tac sur NES dans **Rescue Rangers 2**, Picsou sur NES et Gameboy dans **Ducktales 2**, MysterMask également sur NES et Gameboy dans **Darkwing Duck**, la Bande à Dingo sur Super Nintendo dans **Goof Troop**, et enfin **Aladdin** sur Super Nintendo. Alors joue et tâche de faire en sorte que tout se termine aussi bien que dans un film Disney...

Goof Troop

Aladdin

Rescue Rangers 2

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

SUR MINITEL

36 15 PLAYER ONE

ET GAGNEZ DES JEUX POUR VOS CONSOLES

Ce mois-ci :

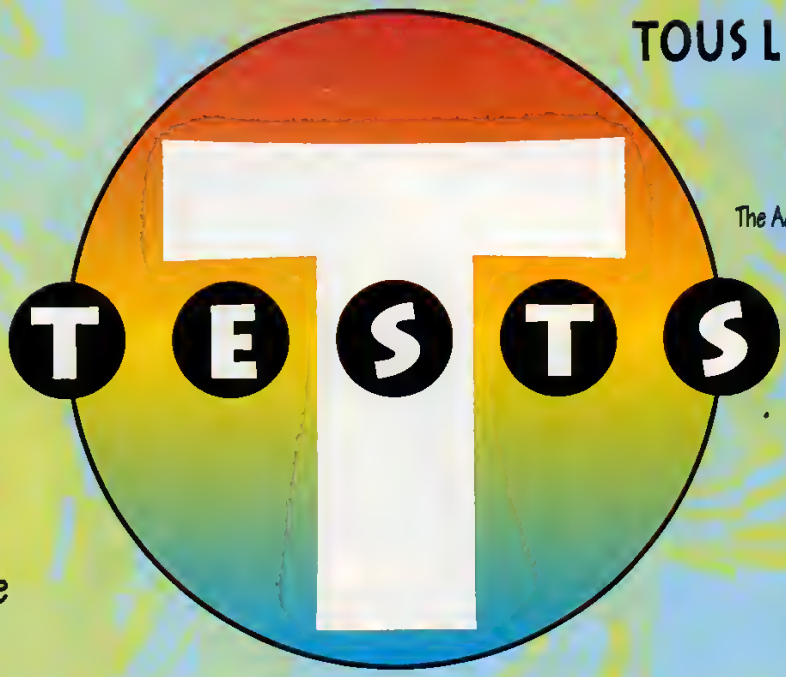
C'est rapide, c'est fou, c'est plein de punch, c'est Street Racer !

- Consultez tous les tests de jeux parus dans *Player One* depuis le n°1.
- Trouvez des trucs, des astuces, des codes pro Action Replay.
- Passez votre PA pour échanger, vendre ou acheter des jeux et des consoles.
- Ecrivez à tous les testeurs de la rédaction.
- Participez à tous les concours du magazine.
- Dialoguez en direct avec des vidéomaniaques atteints du virus.
- Votez pour vos jeux préférés et faites votre Top.
- Rendez-vous avec Ludika tous les mercredis de 14 h à 17 h.
- Faites-vous faxer toutes les informations figurant sur le service.
- Découvrez des sorties ciné, des BD et des bons plans dans la rubrique Reportages.
- Exprimez-vous sur votre magazine.
- Gagnez des points-cadeaux et échangez les contre le lot de votre choix

3615 : 1,27 F la minute

3615 PLAYER ONE

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.



TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo

Earthworm Jim 74
The Adventures of Batman and Robin 78
Street Racer 82
Mickey Mania 86
Super Bomberman 2 114
Micro Machines 118
NBA Live 95 120
Dragon 122
Super Hockey 124

Game Boy

Micro Machines 136
The Blues Brothers 138

Megadrive

Micro Machines 290
Lion King 94
Sonic & Knuckles 98
Ecco 2 102
Flink 106
FIFA Soccer 95 126
Probotector 128
Animaniacs 132
Lethal Enforcers 2 134

Game Gear

FIFA Soccer 140

3 DO

Road Rash 110

LES TESTS DÉCODÉS

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Type de console

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Note
50%-59% = sans intérêt
60%-69% = jeu moyen
70%-79% = jeu correct
80%-89% = bon jeu
90%-98% = jeu excellent
99 % = jeu mythique !

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 à 549 F
F plus de 550 F

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

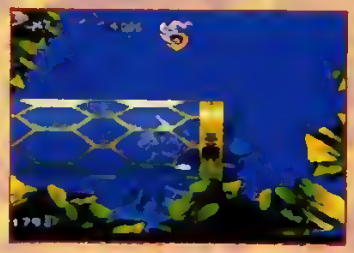
Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

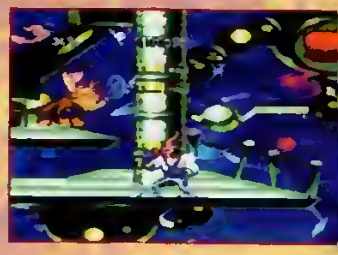
EARTHWORM JIM

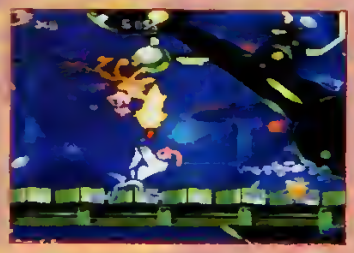
Super Nintendo

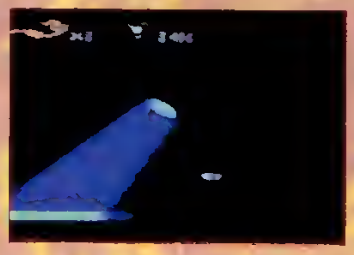
Earthworm Jim explose tous les jeux de plate-forme

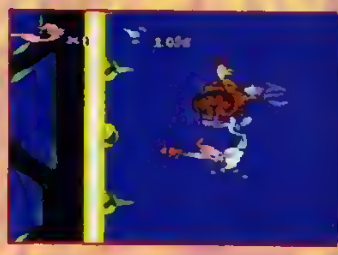
nouveau personnage vont avoir fort à faire pour trouver plus original ! Car dans le genre, Earthworm se pose là. Il ne s'agit pas d'un ver de terre rampant et visqueux dont la vitesse de pointe serait de 3 km/h. Au contraire, Earthworm est le parfait hybride de lombric de base, extraterrestre et rocker fou. Cette touche « cyber rock » est liée à son costume : une combinaison de football américain mâtinée à la sauce psychédélique ! Comme tout héros qui se respecte (et Dieu sait qu'ils sont peu nombreux), Earthworm Jim possède des armes adaptées à son look. Son arsenal est composé









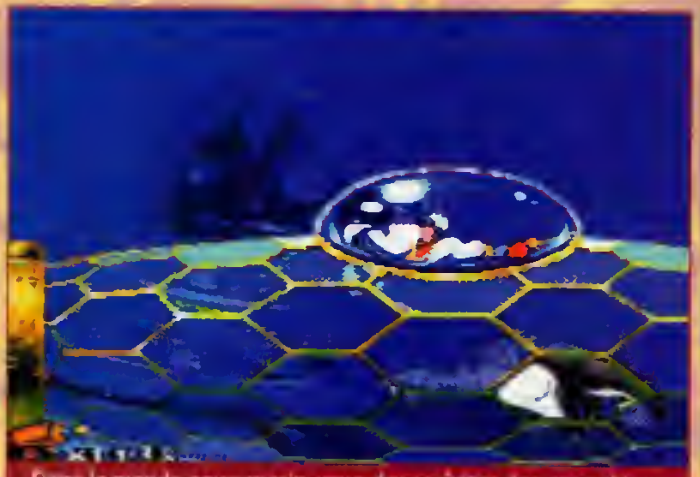


existants ! Incarnez Jim, le ver de terre, et découvrez enfin le vrai sens du mot « génial ». Que le spectacle commence !

Vous avez peut-être lu le dossier du précédent Player consacré à Earthworm Jim. Si tel est le cas, vous avez dû être conquis par ce héros né de l'imagination débordante de David Perry. Avec raison, car ce jeu est sans aucun doute un des hits de Noël !

EARTHWORM CONNEXION !

Le héros d'Earthworm est, comme son nom l'indique, un ver de terre. Oui, vous avez bien compris, un vulgaire — ou presque — lombric. Après ça, les programmeurs qui voudront inventer un



Dans le monde sous-marin, vous devrez éviter des gros chiens en vous cachant dans ces petits dômes.

L'avis de Matt, Robby, Didou et Chrys, friands de verts de terre

MATT le Fou : « Elwood a raison. Ce jeu est une pépite, une perle rare, et me fait le même effet qu'Aladdin Megadrive : même une fois terminé, on y retourne, pour ses astuces intelligentes et surtout (comme pour les grands jeux de Shigeru Miyamoto), pour son incroyable maniabilité. EJ est le type même du soft pavlovien... »

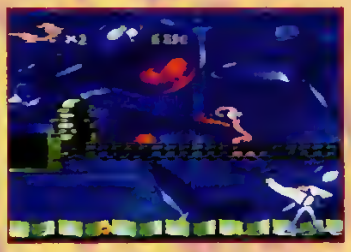
ROBBY le Vétéran : « En 87, David Perry signait déjà avec Trantor, sur l'antique CPC d'Amstrad, un jeu laissant augurer de futurs hits. Sept ans plus tard, voici Earthworm Jim qui innove réellement dans le commun des jeux de plate-forme. Sa jouabilité est fabuleuse, ses animations totalement géniales, sans compter le fantastique challenge que propose cette huitième merveille du monde, avec pas moins de 27 niveaux sur SN et 28 sur MD ! J'achète les deux versions dès demain ! »

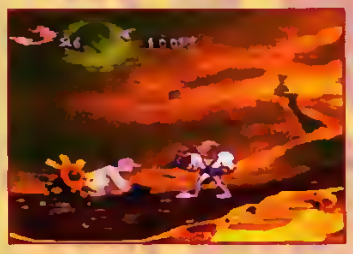
CHRYS, ébahi : « Tout simplement magique, ce jeu allie une réalisation béton avec un humour sans pareil. Graphismes hallucinants, effets spéciaux déments (le rayon de soleil, la séquence dans l'hyperespace...), animation d'une fluidité exemplaire, son, ambiance... Voilà une pure merveille. »

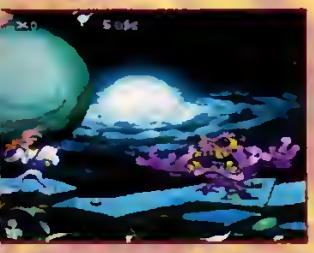
DIDOU : « Bon, pour moi c'est clair, j'ai adoré Erton... Erwom ? Non, Artwoum... Heu...Etre Wom... J'y arriverai jamais ! Enfin bref, Earth machin, c'est du délire. N'hésitez pas une seconde et foncez vous acheter Eartom... Et puis zut ! »

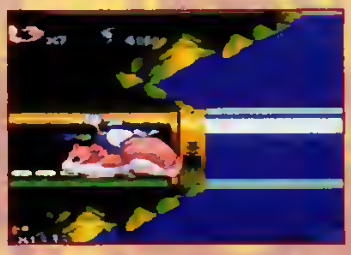
Dans des décors intestinaux zébrés d'éclairs, conservez toute votre vigilance, les ennemis sont vicieux.

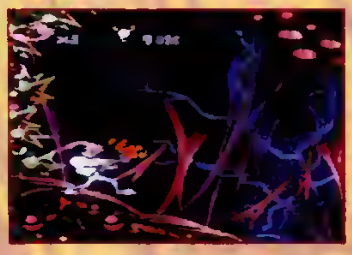
assez spéciale. S'ensuit un combat acharné remporté à l'arraché par Psy-Crow. Le problème dans tout ça, c'est que la combinaison est tombée du vaisseau pour finalement échouer sur











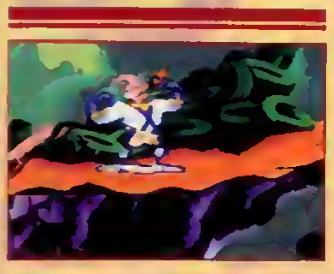
DIAPORAMA !

Voici un petit échantillon de délires contenus dans ce jeu. Mais conservez bien à l'esprit que ça ne représente qu'une infime parcelle de ce que vous aurez tout le loisir d'admirer.
Que ce soit des boss, des ennemis, des levels fous (matez la photo presque noire et vous comprendrez), des gags... la liste est longue !
Quatre pages pour vous faire partager un jeu aussi grand, ce n'est franchement pas assez. Alors à vous de découvrir ce que nous ne vous montrons pas... car on ne l'a pas vu !

d'un énorme gun, genre mitraillette automatique, et d'un fouet assez peu classique, car si on le regarde bien, on se rend compte qu'en fait, il s'agit du propre corps de Jim ! Mais alors, comment fait-il pour s'en servir, si son arme, c'est lui ? Eh bien en fait, sa combinaison a un rôle dans tout ça : elle chope son corps (celui de Jim) et le fait sortir de son habitacle douillet pour fouetter jusqu'à la mort les ennemis ! Tout cela est d'une logique implacable, n'est-ce pas ? Mais ce n'est pas tout : grâce à sa morphologie assez spéciale, Jim peut aussi se servir de lui (celui qui ose affirmer que mes propos manquent de clarté est un homme mort) comme d'une corde. C'est bien pratique pour accéder à certaines plates-formes !
Maintenant que vous avez fait connaissance avec le héros, passons au jeu lui-même. Le scénario qui vous amène à vos folles aventures est, lui aussi, totalement fou ! Laissez-moi vous le présenter en quelques phrases. Il était une fois, dans l'espace intersidéral Psy-Crow, un corbeau au caractère difficile. Il poursuit un vaisseau pirate qui lui a dérobé une combinaison

Cette brave bête a l'air toute mignonne, mais ne la quittez pas des yeux. Dès qu'elle souffre elle s'énerve !

Les passages dans les écus-marins sont hyper stressants : l'oxygène est limité et votre habitacle fragile !



GESTUELLE

Earthworm Jim peut exécuter un nombre absolument incroyable de mouvements. En voici quelques illustrations. Ici, il fait rouler ses muscles en perdant son froc, il plane en se servant de sa tête et il canarde comme un damné ! Mais il possède bien d'autres talents : sauter à la corde, grimper, bondir, s'accrocher. Et il sait aussi mourir ! Bref, presque plus vrai que nature, il va vous en faire voir de toutes les couleurs.

la Terre. Un ver de terre la trouve et se transforme en super-héros, investi de pouvoirs « sur-lombriquiens ». Earthworm Jim est né ! Mais tout n'est pas aussi rose qu'on pourrait le penser. Psy-Crow débarque sur Terre pour récupérer son bien. La partie va être rude, à vous de sortir Jim des griffes de l'affreux extraterrestre, qui n'est autre qu'un corbeau...

HUMOUR ANGLAIS !

David Perry et son équipe ont axé Earthworm Jim sur l'humour et l'originalité. Le héros est affublé d'un style hilarant tant au niveau de ses déplacements que de ses mimiques ou encore de ses actions. Idem pour les persos rencontrés, ils font preuve d'un charisme assez rare dans les jeux de plate-forme (voir encadré). Et ce n'est pas tout. Earthworm Jim n'est pas seulement drôle, il est aussi puissamment complet. Que vous soyez fan de passages secrets, de 1up foisonnants ou de boss originaux, vous ne serez pas déçu ! Dès le début du jeu, le ton est donné : vous arrivez devant une scène digne de Dali lui-même : un frigo est suspendu à une corde ; en face se trouve une vache. Il vous suffit de donner un coup de fouet dans le frigo pour que celui-ci, en tombant, fasse s'envoler le ruminant. Vous voyez alors apparaître un message « Cow launched » ! Ça, c'est de l'humour british typique. Quelques écrans plus loin, un passage secret vous mène à un 1up. Un peu après, vous découvrez une warp zone en forme de cuvette de chiottes. Le boss du niveau est un gros mec bedonnant qui crache

Ce boss crache du poisson. Il n'est pas très coriace et un peu de méthode suffit pour le tuer.

Naissance d'un héros

David Perry nous a annoncé un second volet d'Earthworm Jim pour Nöel 95. Selon lui, il sera encore plus drôle et regorgera d'idées folles. Peut-on en conclure qu'Earthworm est destiné à connaître le même parcours que celui de Sonic ou Mario, et à devenir un véritable héros ? Il y a fort à parier que ce sera le cas. En effet, ce personnage possède une personnalité assez forte pour se constituer très vite un fan club. Earthworm part avec pas mal d'atouts : le jeu est suffisamment grand pour qu'un joueur confirmé reste devant un bon moment, les astuces nombreuses et variées font qu'on y rejoue sans problème même après l'avoir fini. Enfin, et c'est peut-être le plus important, le game play dégagé est tel qu'on ne peut pas lutter bien longtemps. J'en veux pour preuve les parties acharnées qui ameutent tout le monde à la rédaction. Alors souhaitons un long et prolifique avenir à ce héros si attachant. La concurrence avec Donkey Kong Country risque d'être rude. Que le meilleur gagne !

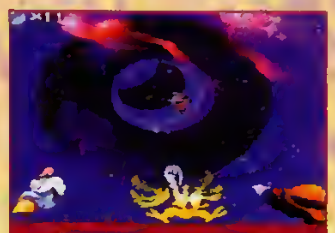
Une warp zone en forme de cuvette, il fallait oser ! Ils l'ont fait et c'est tant mieux !

EARTHWORM JIM

98%

des thons... Et ce n'est que le début, car par la suite les gags se multiplient sans jamais se ressembler. Rien de ce que vous voyez n'est téléphoné. Earthworm Jim révolutionne les jeux vidéo en réinventant les jeux de plate-forme. Chaque niveau possède son saoul d'originalité et ils sont tous radicalement différents. Ainsi, vous évoluez dans une décharge publique peuplée de corbeaux et de chiens enragés, puis vous visitez l'enfer, avec en toile de fond le diable en personne. Vous déambulez dans une base sous-marine et pilotez un petit submersible. Vous faites du saut à l'élastique, explorez un monde ressemblant à celui d'Alien le film... Bref, si la diversité est pour vous une condition indispensable pour faire d'un jeu un hit, pas de problème, Earthworm Jim répond à vos attentes et vous comblera durant de très longues nuits.

Elwood,
tout simplement conquis !



Entre chaque stage, vous avez droit à une course poursuite dans l'espace contre Psy-Crow.

éditeur	VIRGIN
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	ARDUE
durée de vie	MECHANTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 99%

En résumé

Humour, passages secrets à gogo, beauté sculpturale, musique décapante, idées originales... la révélation de cette fin d'année !

VOTRE ATTENTION, S'IL VOUS PLAÎT !

Ce soft est difficile. Au premier abord, on a l'impression d'avoir affaire à une sorte d'Aladdin : un jeu très beau mais pas très dur. Or c'est faux. Par exemple, ce stage où le but consiste à casser la corde qui retient un monstre, est hyper dur. Ce n'est que le level 4, et le jeu en compte 27 ! Des dizaines d'heures de pratique acharnée vous seront nécessaires pour le désosser entièrement. Remarquez, il paraît que des cheat modes existent. Mais si vous finissez le jeu par ce biais, vous n'aurez pas droit au vrai générique de fin !

GRAPHISME 98%
Y a pas à tortiller, depuis Aladdin, on n'avait pas vu des décors aussi beaux !

ANIMATION 99%
Earthworm bouge comme un dément et les scrollings sont impeccables.

SON 99%
La musique est excellente et l'ambiance sonore colle parfaitement à l'action.

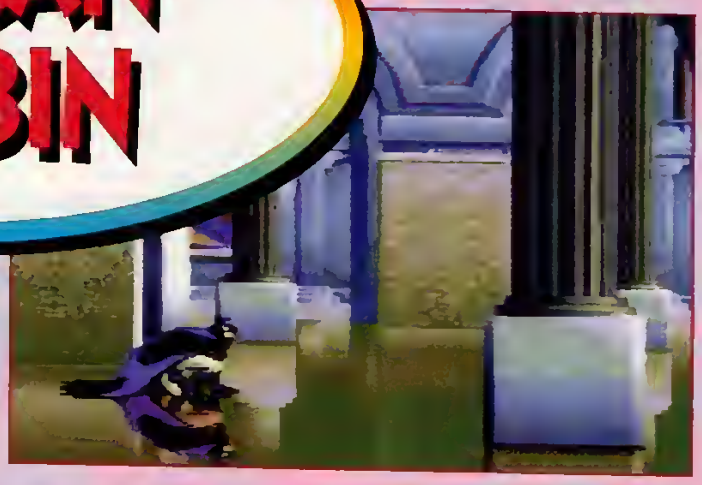
JOUABILITE 96%
Juste pour faire genre : les commandes semblent parfois un poil en retard.

95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

BATMAN & ROBIN

Super Nintendo

Batman revient sur Super Nintendo en pleine forme.



qui pouvait s'accrocher au mur, grimper avec une facilité déconcertante et multiplier les mouvements.

TOUT EST DANS L'AMBIANCE !

The Adventures of Batman and Robin nous en met plein la tête dès le premier niveau. Ambiances des rues de Gotham City en demi-teintes, graphismes superbes dignes du dessin animé, dégradés magnifiques en fond, musique symphonique (on est pourtant bien sur SNES) et action immédiate ! Chaque nouvelle scène est soignée jusque dans les moindres détails. Les ennemis surgissent en défonçant les fenêtres et

Un exploit pour un héros créé il y a plus de cinquante ans (en 1939). Montons dans la batmobile et partons à l'aventure.

Souvenez-vous. Le tout premier Batman sur SNES n'était rien d'autre qu'un beat'em up de plus. Musclé, puissant et sauvage, certes, mais finalement banal en ces temps de baston ininterrompue. De quoi rigoler un bon coup, mais se lasse une fois la surprise passée... Ce nouvel Adventures of Batman and Robin n'a rien à voir avec le combat pur et dur. Il nous renvoie plutôt au grand temps de la NES, au premier Batman sur la 8 bits Nintendo (minute de silence pour les anciens), à son look gothique et aux multiples mouvements d'un héros

Batman se lance à la poursuite de Catwoman sur les toits de Gotham. Admirez la puissance du décor !

L'Avis d'Elwood et de Didou, batmaniaques distingués

ELWOOD : « Les super héros ne sont pas toujours gatés sur consoles. Batman est l'exception qui confirme la règle. Batman Returns dépotait déjà pas mal mais il lui manquait une pointe d'originalité. Avec ce nouveau volet, l'erreur est réparée. Ce jeu est hyper beau, fidèle à l'esprit de son créateur, Bob Kane. L'action est exellente et il se dégage un "je ne sais quoi" qui le rend franchement attrayant. Une raison de plus d'admirer et de vénérer le défenseur des opprimés ! »

EL DIDOU : « Je craque, j'en peux plus ; je rentre en transe dès que j'entends la musique de ce jeu ! Tout est bon même la page de présentation ! On se croirait dans le DA tellement c'est beau. Après le décevant Batman Returns, The Adventures of Batman et Robin explose le genre plate-forme avec une grande diversité d'action. Bon j'y vais, Batounet m'attend. »

Les bombes peuvent servir à casser certains murs. Mais attention, elles sont en nombre limité !

La réflexion n'a pas été oubliée. Ici, il faudra utiliser la bonne clé pour ne pas subir une attaque subite.

lampe, masque à gaz ou bombe anesthésiante. Évidemment, il faut apprendre à maîtriser les commandes pour réussir les changements d'objet à tout moment du jeu, mais, comme vous le savez, il faut souffrir pour être bon...

Finalement, les mouvements ne sont pas le premier atout de ce Batman. Le grand « plus » de ce jeu, c'est la variété des niveaux proposés. Cette cartouche

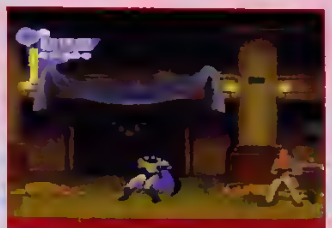
LES RUES DE GOTHAM

Je n'ai pas pu résister au plaisir de vous offrir le plan du tout premier niveau du jeu. Normal, cette baston speedée dans les rues de Gotham nous replonge dans l'ambiance du premier Batman sur NES qui est l'un de mes jeux préférés (mais je reste fidèle au DA). De l'action, certes, mais avec toute la classe et l'aisance qui caractérise le Chevalier Noir ! Superbes décors, mouvements impeccables, idées en pagailles... une mise en appétit efficace !

les possibilités de votre personnage sont suffisamment nombreuses pour varier chaque coup donné. Batman saute le pied en avant, fait des roulés-boulés, balance des coups de poing, s'agrippe de murs en murs (comme dans Batman 1 NES !) et projette ses adversaires par-dessus son épaule.

PLUSIEURS JEUX EN UN !

En plus de ces mouvements classiques, vous pourrez aussi désarmer l'adversaire à l'aide du batarang (l'animation est alors incroyable, avec le flingue qui tombe au sol et l'air étonné du

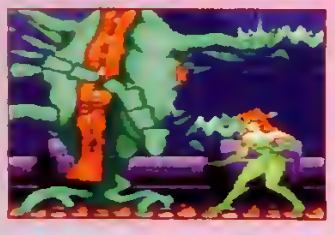


Les programmeurs ont soigné chaque détail : lorsqu'un bandit vous canarde, les douilles tombent au sol avec fracas...

méchant !) ! et utiliser toute sorte d'objets : lunettes infra-rouges, bombes pour défoncer les murs, capsules destinées à endormir l'adversaire à distance,

Batman bénéficie d'une multitude de mouvements. Et tous sont étonnants de précision et d'esthétisme.

La lampe vous aidera à libérer des otages. Un passage labyrinthique plutôt complexe.



pourrait presque être, vu la diversité qu'elle propose, une compilation de différents jeux (compilation de qualité, cela s'entend !). Le niveau du Pingouin est ainsi conçu comme un labyrinthe sur plusieurs étages demandant patience et réflexion, celui de Double-Face constitue une folle poursuite en voiture vue du dessus (il faut tirer, éviter les bombes et prendre les virages le plus speed possible) et le stage de Catwoman vous entraîne pour une haletante poursuite dans le plus pur style plate-forme. Et ce ne sont que quelques exemples d'un jeu qui se démarque par sa variété. Aucune scène ne ressemble une autre et, d'ailleurs, il vous faudra à chaque fois utiliser des objets et des armes différentes. Certains passages tiennent même de la pure réflexion, avec énigmes à la clé. Espérons d'ailleurs que la version française sera traduite car il vous faudra parfois résoudre des problèmes directement liés aux textes. Chose difficile pour les non-anglicistes.

Les boss sont eux aussi très différents. Tant mieux pour les surprises (je n'en dirai pas plus pour justement vous en réserver), Batman et Robin n'ayant rien du jeu linéaire dans lequel on vient à bout de toute situation grâce à une technique répétée à l'infini. Il vous faudra ainsi vous poser sans cesse de nouvelles questions et essayer des tactiques inédites face à chaque situation. Ça fait du bien...

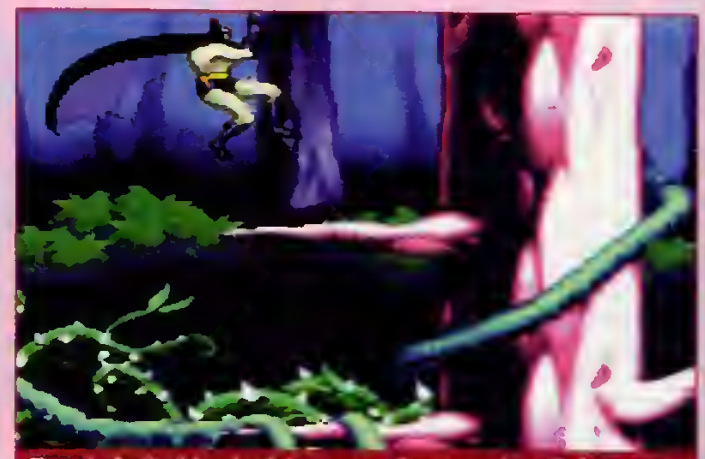
LES ENNEMIS DE BATMAN

Les plus grands adversaires de Batman (et Robin) sont de la partie. Renvoyez les grenades du Joker sur le grand huit, évitez le fouet meurtrier de Catwoman et combattez la plante carnivore de Poison Ivy, la sup'vilaine écolo. Sans oublier le Minotaure, Double-Face ou le Pingouin, qu'il vous faudra aussi combattre... et vaincre ! Bon courage !

C'est le Minotaure qui garde les otages. Frappez vers le bas et rebondissez sur les murs pour éviter ses coups.

Le film et la série !

Si vous aimez la série animée Batman (qui a inspiré ce jeu), vous adorerez le film animé, Batman contre le Fantôme masqué, un long métrage de qualité tout juste sorti en K7 (Warner Home Video). Sur un scénario et des dessins encore plus fouillés que dans la série, Batman se lance à la poursuite d'un étrange fantôme descendant un par un les truands de Gotham. En plus, l'histoire nous fournit des éléments sur la jeunesse de Batman et présente son premier grand amour. C'est beau, à la fois romantique et musclé, et la réalisation est époustouflante. Preuve que le dessin animé américain aurait les moyens, s'il le voulait, de rivaliser avec les meilleures productions japonaises.


Dans la forêt, il faudra faire preuve d'une grande agilité et savoir manier le grappin. Attention aux plantes vénéneuses au sol !

BATMAN, HÉROS ÉTERNEL ?

Ce Batman and Robin est en fait l'adaptation de la série animée que France 3 a osé programmer à 20 h (et ce pour notre plus grand plaisir). Une série de

BATMAN & ROBIN

grande qualité qui a redonné une nouvelle jeunesse à un héros mythique. Pour la petite histoire, sachez que deux nouveaux films « live » Batman sont en préparation. Un Batman 3 (Val Kilmer devrait y remplacer Michael Keaton), ainsi qu'un Catwoman, ce dernier devant être réalisé par Tim Burton, responsable des deux premiers films du Chevalier Noir. Pour en revenir au jeu, sachez qu'il est un produit haut-de-gamme de l'univers Batman. Travaillé jusque dans les moindres détails, magnifique au point de vue esthétique, bourré d'idées, varié et captivant, il devrait plaire à un grand nombre, et surtout ne pas décevoir les fans, même si les joueurs invétérés ne devraient pas rencontrer trop de problèmes pour le terminer.

En tout cas, ça fait plaisir de se retrouver dans la peau de Bruce Wayne dans un jeu véritablement fidèle à l'esprit du personnage. Batman est toujours vivant !

Batmatt

Catwoman fait aussi partie de l'aventure. Poursuivez-la sur les toits de Gotham, mais attention à son fouet meurtrier

éditeur KONAMI
genre PLATE-FORME
joueur(s) 1
sauvegarde MOTS DE PASSE
continue LIMITÉS
difficulté ON A VU PIRE
durée de vie MOYENNE
prix A B C D E F

PLAYER FUN 88%

En résumé

L'adaptation de la série animé est digne du mythe Batman. Un superbe jeu d'action varié, captivant et à la réalisation soignée.

LA FORÊT

Des choses étranges se passent dans la forêt de Gotham et Batman est bien décidé à aller y jeter un œil. Poison Ivy y plante sa zone, bien décidée à faire payer aux humains tout le mal qu'ils ont pu faire à Dame Nature... Gros problème : avant de vous retrouver face à Poison Ivy (et sa plante maléfique), il vous faudra escalader, vous agripper, sauter, survivre et vous sortir de mille et un pièges meurtriers. D'autant plus qu'il est ici impossible de cogner. Vous devrez ainsi désarmer ou endormir les « femmes de main » d'Ivy (elles sont si mignonnes !), tout en évitant une chute meurtrière dans le vide. Un stage de pure plate-forme dans une ambiance bucolique. Le tout se terminant par une incroyable baston !

GRAPHISME 95%
Magnifique ! Les décors sont dignes du dessin animé. Et quelles couleurs !

ANIMATION 92%
Mention spéciale aux mouvements, fluides et agréables à réaliser.

SON 96%
Les compositeurs ont fait des prouesses. Musique symphonique et puissante.

JOUABILITE 89%
Malgré le nombre d'armes et de mouvements, le jeu reste assez aisé à manier.

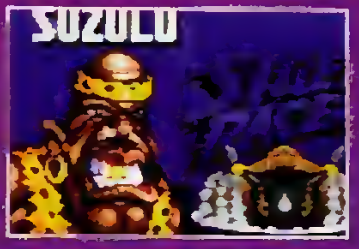
100 95 90% 85 80 75 70 65 60 55 50

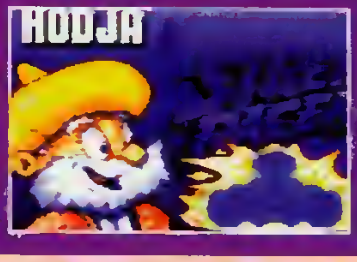
STREET RACER

Super Nintendo

Street Racer, vous en avez forcément entendu parler.

l'impartialité nous guide... Tout d'abord, un petit rappel pour ceux qui aurait séché les numéros précédents (les vilains !). Street Racer est un jeu de course réalisé en mode 7, comme F-Zero, Pilot Wings, ou Mario Kart. Le joueur évolue donc sur des circuits plats, mais qui peuvent tourner avec une fluidité remarquable, puisque la Super Nintendo gère ces rotations parfaitement. Mais les programmeurs ont tout de même du mérite. Car si Mario Kart peut afficher deux rotations simultanément, Street Racer peut lui en afficher jusqu'à quatre à la fois, et sans broncher, permettant du





Player One lui a largement ouvert ses pages ces derniers mois, exhibant de zolies photos du jeu qui ont dû en faire baver plus d'un...

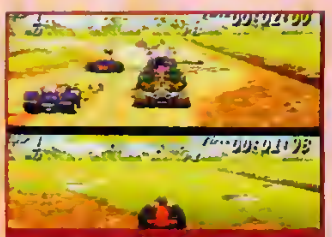
De l'autre coté du tunnel, dans les locaux de Vivid Image, il y a de l'opportunisme dans l'air. Alors que Mario Kart et la saga Street Fighter II se partagent le cœur des joueurs, ces petits Anglais malins ont eu l'idée de mettre les deux hits dans une boîte, secouer très fort pour bien mélanger, laisser reposer tout l'été, et servir juste avant Noël arrosé de campagnes de pubs. Il ne manque plus qu'à saupoudrer de critiques de presse favorables afin de s'assurer le succès. Mais ça, ça dépend de nous (hé! hé!), or seule

Le football. On arrive à jouer, mais les parties manquent de rythme. Le possesseur du ballon a trop de mal à se défendre.

Quatre joueurs

Street Racer est un événement sur Super Nintendo. Il s'agit de la première simu de course permettant le jeu à quatre en simultané. L'intérêt en est donc décuplé. Le jeu étant entièrement paramétrable, vous serez obligé d'y trouver votre bonheur. L'écran, qui se met aussi en quatre pour l'occasion, a été découpé intelligemment, de sorte que l'on garde toujours une vision suffisante de la piste. Pour vous permettre de profiter du jeu à plusieurs sans vous ruiner, Ubi Soft distribuera un adaptateur bon marché (100 F environ), qui sera même gratuit pour l'achat du soft dans certaines grandes surfaces. Il sera de plus compatible avec les autres jeux quatre joueurs, de plus en plus nombreux. Une initiative à applaudir des deux mains (bon OK, avec une seule c'est pas évident !).

Le détail de tous les temps est disponible en fin de course. On regrette quand même l'absence de sauvegarde.



Départ en fond de grille : la tactique idéale consiste à faire un départ canon tout en plaçant une attaque.

boutons situés sur les flancs de la manette. On peut également faire un petit bond en pressant le haut du paddle. Voilà, vous vous situez à peu près, on peut y aller.

Trois modes de jeux distincts sont proposés. D'abord, le mode « Rumble » : dans une sorte de parking, il faut réussir à virer tous les adversaires, le vainqueur étant le dernier survivant. Peut-

PLEIN POT SUR LA BASTON

Tous les persos possèdent trois coups différents, un coup de poing et deux coups spéciaux. Les premiers ne varient que graphiquement d'un perso à l'autre. Quant aux seconds, ils permettent soit de frapper — devant, derrière ou sur les côtés — soit de voler quelques instants. L'intérêt de ces coups spéciaux tient au fait qu'ils doivent être espacés au minimum de trois secondes. Autant dire qu'il ne s'agit pas de les utiliser n'importe comment.

coup le jeu à autant. Et tout ça sans l'aide du coprocesseur DSP qui équipe Mario Kart. Bravo les mecs ! Pour se promener sur les circuits, huit persos se sont portés volontaires. Chacun d'eux est venu avec son kart, ses tics et ses claques. Avant de débuter, chaque joueur devra en choisir un, en se basant sur ses caractéristiques : vitesse, accélération, attaque, défense, et tenue de route. Il faudra également prendre en compte les deux coups spéciaux que possède chaque perso. Généralement, il s'agit d'attaque, mais certains karts ont la capacité de voler momentanément. L'un des points communs à tous les persos, c'est leur capacité à filer des coups à gauche ou à droite grâce aux

Ça, quand Raphaël sort les trompettes, il n'y a plus qu'à espérer s'en sortir avec ses tympans intacts.

Chaque circuit peut être visualisé dans son intégralité. On peut ainsi reconnaître les meilleurs passages.

On se croirait à la rédac' : le moindre conflit se règle directement avec les poings, loin de toute diplomatie.

L'avis de Didou, Megadeth, Bubu, karters fous

DIDOU : « Dans l'ensemble, le jeu est très sympa. Je suis tout de même un peu déçu par le mode « quatre joueurs », peu lisible, et encore plus par le manque de réalisme des combats. Malgré tout, je reste fidèle à Mario Kart. »
MEGADETH : « Street Racer est un jeu qui ne tient pas toutes ses promesses. Les combats n'interfèrent pas suffisamment sur la course. Et les modes ajoutés n'ont pas un réel intérêt. Par contre, si l'on joue en course pure, on obtient un jeu très fun surtout à trois ou quatre. »
BUBU : « Techniquement le jeu est très bien fait, rien à redire. Mais franchement, je n'accroche pas autant qu'avec Mario Kart. Les combats sont quasiment injouables, les modes « Rumble » et « Soccer » aussi, et surtout les circuits sont un peu faciles : on saute et on coupe tout le temps et c'est dans la poche ! »

être vous demandez-vous comment il faut s'y prendre pour éjecter un concurrent ? Eh bien, on n'en sait rien ! Ce n'est pas faute d'avoir jouer avec ce mode. Au contraire, on est allé jusqu'à étudier méthodiquement la réaction d'un kart lorsqu'il est frappé par un autre. Le verdict : c'est n'importe quoi. Donc c'est imprévisible, donc sans intérêt aucun. Bon, pleurez pas, il reste encore deux autres modes pour s'amuser. Tiens, vous avez le « Soccer » ensuite... C'est un dérivé du foot. L'aire de jeu est un terrain, avec un but (un seul). Y a un ballon aussi. Mais il ne faut pas taper dedans. Il faut juste le ramasser en passant dessus, l'amener devant le but sans se faire frapper, et là, le lancer en priant très fort pour que la raquette mobile qui bouche le but ne vienne pas s'en mêler. Facile à dire... Car dans la pratique, on passe son temps à chercher le ballon, et de manière plus générale, à comprendre qui est qui, qui fait quoi, et finalement qu'est ce qu'on fout là. Conclusion : Ah ben merde alors, y a déjà plus qu'un mode pour jouer !

Le mode « Rumble » semble éclatant au premier abord. Le problème est qu'il est d'une jouabilité douteuse.

RE-MATEUR HIGH TECH

L'utilisation d'un gadget a été particulièrement développée dans Street Racer, celle du Replay. Cette fonction est en effet disponible à la fin de toutes les courses. Lorsque l'on joue seul, on peut revoir le parcours de n'importe quel kart, et tourner autour du véhicule. On peut aussi mettre la caméra n'importe où et la déplacer librement afin d'avoir une vision beaucoup moins subjective de la course.

CRAZY RACES

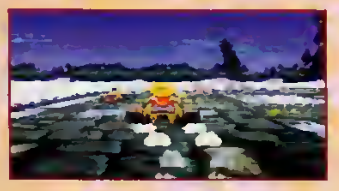
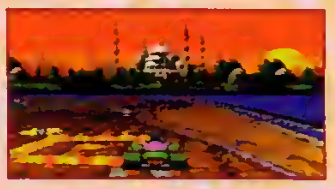
Inutile de laisser planer le suspense plus longtemps, c'est le mode « Race » qui sauve la mise. Il faut d'ailleurs souligner qu'il s'agit du mode principal. Vingt circuit sont disponibles, répartis sur huit décors superbes. Les options de jeu sont si nombreuses que l'on peut vraiment jouer comme on veut. De un à huit concurrents peuvent s'affronter, dont un à quatre humains. Grâce à un multitap (vous savez la boîte grise avec plein de trous pour

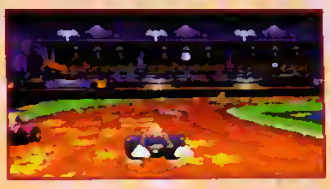
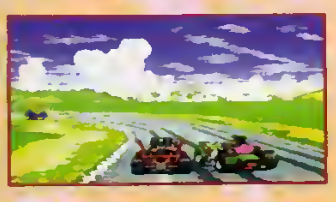
brancher plein de manettes). Les courses peuvent se jouer une par une en Practice, ou à la file, dans un championnat. Il y en a trois, la plus simple étant une suite de quatre courses, la plus dure en comportant quatorze. On regrette juste que la difficulté des circuits ne soit pas progressive. On peut cependant créer soit même son championnat, en participant aux courses que l'on veut et quand on veut. Là aussi un regret : il n'y a pas de sauvegarde, il faut recommencer à chaque fois. Même défaut pour les temps non sauvegardés. Donc, à vos papier et crayons ! On peut également choisir le nombre de tours, de un à trente, et un niveau de difficulté parmi quatre (le dernier est vraiment « Crazy » !).

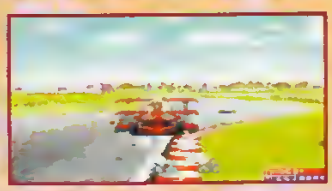
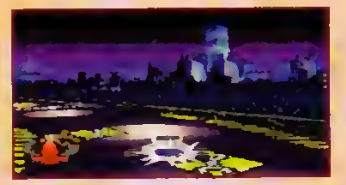
Street Racer est d'une prise en main aisée. Il ne faut pas réfléchir trois heures pour trouver la trajectoire idéale. La richesse de pilotage s'en ressent, et le jeu à quatre est d'autant plus amusant que l'expérience n'est pas indispensable. En revanche, les combats nous ont laissé franchement sur notre faim (voir encadré). Les attaques ont un effet limité, et on ne peut pas frapper à distance, comme c'est le cas dans Mario Kart. Bref, Street Racer aurait pu être dément, mais il n'est « que très bon ». C'est déjà beaucoup.

Milouse

ou ma main dans la gueule

LES CIRCUITS

Les courses se déroulent dans huit décors, chacun se situant dans le pays d'un des personnages, comme dans SF II. On se retrouve à piloter un kart sur une plage, des terrains de terre, des circuits bitumés, high tech, ou des pavés. Les tracés enchaînent portions rapides, virages divers, et croisements. Tous ont cependant la particularité d'être composés d'une chaussée rapide et d'abords de pistes très lentes. Des murs empêchent de couper n'importe comment (ça manque de raccourcis secrets !). Sur la piste, on peut ramasser quelques options : des Turbos procurant une accélération, des mines qui font perdre du temps, des pastilles de réparation, et des petites étoiles pour récupérer des points au championnat.

Certains personnages, comme ici Hodja, peuvent voler quelques instants. Idéal pour couper légèrement les virages.

GRAPHISME 97%
Tout est parfaitement travaillé, tant les karts que les circuits.

ANIMATION 98%
C'est d'une parfaite fluidité, même à quatre. Un exemple à suivre...

SON 65%
Les sons ne sont que moyens, et les musiques bien trop discrètes.

JOUABILITE 90%
Très simple à manier, même si les coups sont un peu « louches ».

Super Nintendo

STREET RACER

éditeur: UBI SOFT
genre: COURSE
joueur(s): 1 À 4
sauvegarde: NON
continue: 3
difficulté: VARIABLE
durée de vie: ETERNELLE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 89%

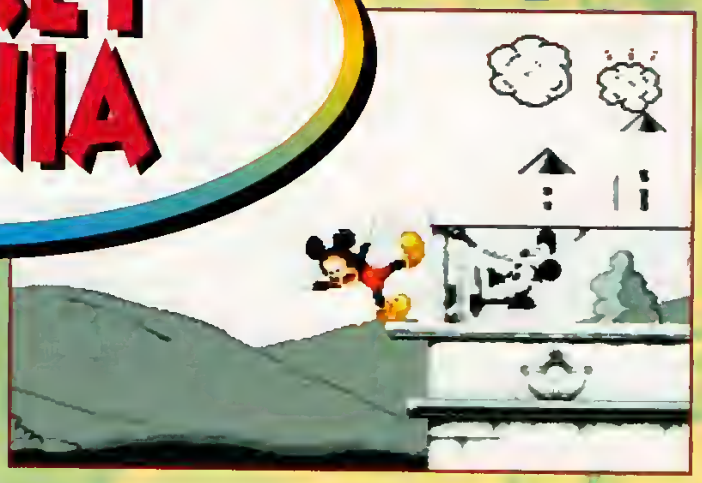
En résumé

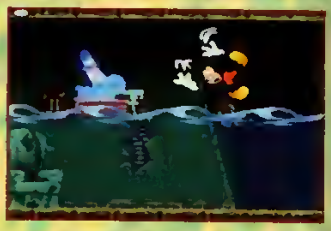
Malgré des défauts qui gâchent certaines de ses facettes, Street Racer est un jeu de course dont la durée de vie n'a d'égale que la beauté.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

MICKEY MANIA

Super Nintendo
Megadrive



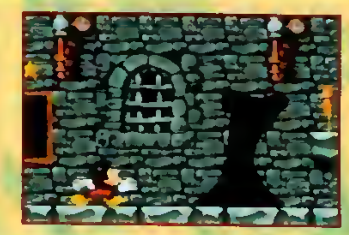


J'ai de grandes oreilles, une voix nasillarde et, pour couronner le tout, je n'ai que quatre doigts. Néanmoins, je suis le héros d'une sublime aventure à travers le temps et les dessins animés. Qui suis-je ?

Pas de doute, Mickey s'est lancé dans l'invasion de nos consoles (Super Nintendo, Megadrive, Mega CD), et ça n'est pas pour nous déplaire. Le scénario de Mickey Mania va vous projeter dans le temps afin de vous balader dans les plus grands dessins animés de la souris sexagénaire.

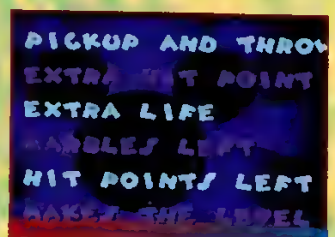
Le voyage commence, en toute bonne logique, en noir et blanc (effet garanti) avec *Steamboat Willie* (1928), le premier dessin animé où l'on a pu voir la frimousse de Mortimer qui, quelques années plus tard, allait devenir Mickey, le rongeur le plus connu à travers le monde. Vous remontez petit à petit le temps avec une halte en 1933 pour délivrer Pluto des griffes du savant fou de *The Mad Doctor*, et aussi une petite balade dans *Moose Hunters* (1937), au cours de laquelle un élan, un tantinet énervé, va vous poursuivre sans relâche. *Mickey & the Beanstalk* datant de 1947 est aussi de la fête pour une escapade féerique au pays des géants. Sans oublier les fantômes de *Lonesome Ghost* (1933). Votre périple s'arrête en 1990 avec *The Prince and The Pauper*, dans lequel a lieu le combat final contre le redoutable Pat Hibulaire.

Disney nous a toujours présenté de



OH ! LES PAS-BEAUX !

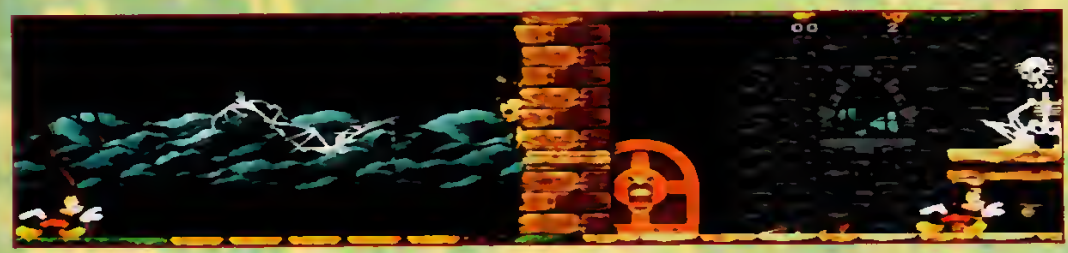
Le Dr Fou et Pat Hibulaire sont les boss les plus chouettes : leurs attaques regorgent d'humour. Matez donc cette crapule de Pat vous sautant dessus pour vous écraser de tout son poids.



Ce petit tableau vous explique à quoi servent les options que vous croisez dans le jeu. Pratique, non ? (MD)

UN PETIT JE-NE-SAIS-QUOI

Comment pourrait-on résister à d'aussi beaux graphismes ? Moi, quand je vois la tronche et les mimiques des fantômes ou encore les décors qui accompagnent la course de l'élan, je craque totalement. On est très proche des véritables dessins animés.



magnifiques jeux de plate-forme où les graphismes et l'animation étaient particulièrement soignés (Jungle Book, Aladdin, Castle of Illusion...). Mais alors là, je suis soufflé : le soft est encore plus beau que tout ce que l'on avait pu voir auparavant. On frôle la perfection, que ce soit sur Nintendo ou sur Sega. Les décors sont truffés de petits détails qui, s'ils semblent à première vue insignifiants, donnent en réalité énormément de vie aux niveaux. Vient s'ajouter à cela une pléiade d'amis et d'ennemis tous plus réussis les uns que les autres. Chaque perso possède son style, ses mimiques et à chaque stage correspondent plusieurs colonies d'adversaires, ce qui supprime tout risque de lassitude du joueur. Quant à l'animation, pas de surprise, c'est du « top moumoute », l'éclate absolue ! Tout se fait en souplesse et sans aucun ralentissement. Le plaisir s'en ressent immédiatement et on a plus l'impression d'être dans un dessin animé que dans un jeu vidéo. C'est bien simple, on prend autant de plaisir à jouer qu'à regarder. Impossible de le nier, la réalisation de Mickey

Le but étant de ne pas se laisser rattraper par l'élan, un conseil : courez vite et prenez les pommes. (MD)

Travellers Tales, l'interview des développeurs

Player One : Pourquoi sortir Mickey Mania ?
Travellers Tales : Au départ le jeu s'appelait Mickey 65th Birthday, et il devait sortir pour le soixante-cinquième anniversaire de la souris. Mickey Mania a vu le jour lorsque l'on s'est rendu compte que le jeu était tellement bon qu'il n'avait plus besoin du support de l'anniversaire pour exister.

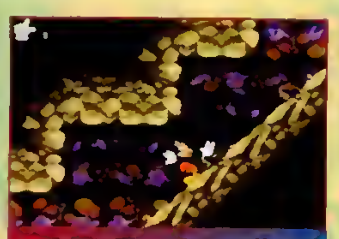
P.O. : Qui est à la base du projet ?
T.T. : Sony souhaitait réaliser un jeu avec Mickey. Ils ont donc contacté Disney et ont décidé que le soft devrait ressembler le plus possible à une sorte de dessin animé interactif avec un maximum de scènes s'inspirant des véritables cartoons du rongeur. Une fois l'idée en tête, ils nous ont contacté par l'intermédiaire de Psygnosis (ndlr : filliale de Sony). Le jeu était en route.

P.O. : Avez-vous eu recours à des moyens spéciaux pour faire le jeu ?
T.T. : Une équipe d'animateurs (Creative Capers), une base de travail Silicon Graphic et beaucoup de pizzas et de Coca !

P.O. : Combien de temps pour tout réaliser ?
T.T. : Pour chaque version de ce jeu, il a fallu compter entre huit et neuf mois de travail.

P.O. : Avez-vous une anecdote particulière liée à cette période de travail ?
T.T. : Nous nous sommes rendu compte que le sommeil peut être remplacé par la caféine !

Propos recueillis par Didou



Prenez garde à ne pas glisser car les galeries souterraines sont pleines de mauvaise surprises (MD).

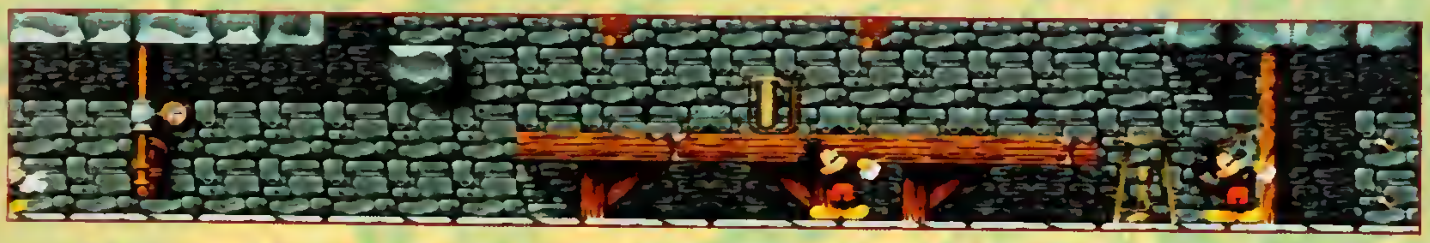
Mania est absolument béton. Après tous ces compliments dithyrambiques, on espère que l'intérêt du jeu va être à la hauteur de sa réalisation. Malgré l'originalité du scénar, le soft reste très classique (ce qui ne peut pas dire mauvais) dans son type d'action. On retrouve comme dans tout bon jeu de plate-forme qui se respecte les incontournables sauts de précision, les lianes, les ennemis qui vous barrent la route et que vous pourrez éliminer en leur sautant dessus ou en leur balançant des billes... Par chance, la grande variété des décors minimise l'effet de répétition ; et de temps en temps, certains niveaux nécessiteront une once de logique qui vous fera sortir du train-train pour un moment.

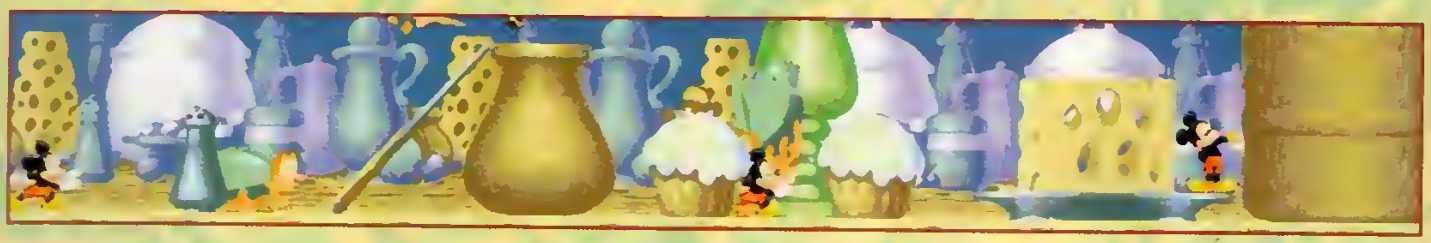
IL EST OÙ LE PROBLÈME ?

Attention ! je ne dis pas que l'on s'ennuie, je souligne juste que le jeu n'apporte rien de nouveau au genre. Mais bon, on ne peut pas tout avoir à la fois (quoique...). Bref, si l'on fait le point sur Mickey Mania, on s'aperçoit vite que le jeu en vaut la chandelle quelle que soit la console (je n'ai pas remarqué de grosses différences ; peut-être que la version Super Nintendo est un petit peu plus jouable que la version Megadrive, mais ça, c'est aussi une question d'habitude et de goût). Et puisque nous parlons de la jouabilité, ajoutons que le personnage répond parfaitement aux commandes et qu'il est donc accessible aux joueurs de tous niveaux. Mais si le maniement est aisé, la difficulté élevée et progressive assure de très longues et

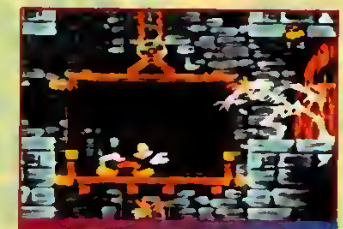
« Achevez-le ! », l'avis d'Iggy, allergique aux rats

« Enfin je peux exprimer toute ma haine envers la mascotte de Disney ! Parce qu'il faut que je vous prévienne : je déteste, j'abomine, que dis-je, j'exècre Mickey. Mais qu'est-ce qu'ils lui trouvent tous au rat de Walt ? Il est propre, il est lisse, il est niais, il dégouline de bons sentiments. Mickey, c'est le héros 100 % sans défaut, le winner gentillet... Non, désolé, je n'accroche pas : chez Disney, j'ai toujours préféré Donald comme j'ai toujours préféré le capitaine Haddock à Tintin ou Alcor à Actarus. Et en plus, vous l'avez vu ce jeu ? Il est vraiment à l'image de l'ignoble bestiole. Beau, propre, professionnel, sans défaut... Mais bon... j'ai l'impression de me retrouver devant le premier Mickey de la Megadrive qui date de près de quatre ans. Et pour l'originalité, vous attendez la PlayStation, les gars ? Finalement, le rat aseptisé, pompe à dollars, est le héros d'un jeu aseptisé, pompe à dollars. C'est ça une adaptation fidèle. »





Il est tout de même balèze ce Mickey ! J'en connais un qui détalerait en voyant un si gros moustique (MD).



Dans l'ascenseur, le plus difficile est d'éviter la tête du squelette qui vient se poser sur le toit. (SNES)

Les fantômes sont absolument délirants. Allez Pluto, attaque ! Il comprend pas grand-chose ce chien. (MD)

Vous ne trouvez pas que les fouines de Mickey Mania ressemblent étrangement à celles du film « Roger Rabbit » ? (MD)

très nombreuses heures de jeu avant de pouvoir terminer la cartouche.

CHAPEAU BAS, MESSIEURS !

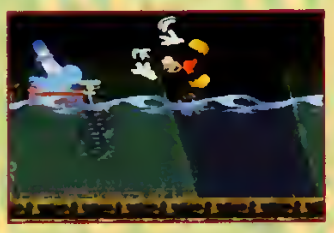
Plus de doute : Mickey Mania s'annonce comme un futur hit qui risque de se retrouver d'ici peu de temps dans vos petits souliers. Et croyez-moi, vous ne serez pas déçu, à moins que vous n'aimiez pas Disney, les beaux et gros sprites, les stages aux couleurs éclatantes, les cartouches jouables et originales. Plus sérieusement, l'idée de faire se balader Mickey dans sa propre filmographie est tout simplement grandiose et, en plus, superbement réalisée. Le passage du noir et blanc à la couleur (tout en douceur) durant le premier niveau est déjà classieux et plus on avance, plus c'est somptueux.

Mickey Mania s'adresse à un très large public (excepté Bubu qui râle parce qu'il n'y a pas de bazooka et Iggy qui n'aime que Donald). En tout cas, moi, j'en raffole.

El Didou,

trop fatigué pour... zzzz !

Mais tu vas arrêter de faire ton intéressant ?! Quel frimeur ce Mickey, moi aussi je sais l'faire ! (SN)



CREUSEZ-VOUS UN PEU LA TÊTE

Sans être un jeu de réflexion, Mickey Mania vous fera un brin cogiter. Ici par exemple, mieux vaut être vif d'esprit et comprendre qu'il faut gonfler la bouée au plus vite. Allez ! courage, Mickey, tu vas y arriver...

Super Nintendo
Megadrive

MICKEY MANIA

éditeur	SONY
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	VARIABLE
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 90%

En résumé

Mickey Mania réunit toutes les qualités d'un hit. Essayez-le absolument, ne serait-ce qu'une seule fois, vous ne le regretterez pas.

GRAPHISME 95%
Dans la famille classieux, je voudrais Mickey Mania. Bonne pioche !

ANIMATION 95%
A peu de choses près, on parvient au niveau d'un véritable cartoon.

SON 90%
Les musiques d'ambiance sont assez chouettes et collent souvent à l'action.

JOUABILITE 90%
Pas de problème, tout se fait facilement, heureusement d'ailleurs.

100 95% 90 85 80 75 70 65 60 55 50

MICRO MACHINES 2

Révolue l'époque des petites voitures ? Que nenni. Avec Micro Machines 2, vous allez retrouver les joies que vous éprouviez, étant petit, lorsque vous jouiez avec vos Majorette.

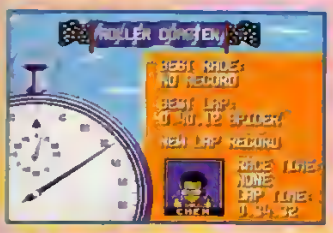
Attention, nous avons ici affaire à un grand jeu. Son principe paraît presque simpliste. Vous dirigez des véhicules miniatures à l'intérieur de différents décors, et vous faites la course.

COMMENÇONS PAR LE COMMENCEMENT

Ce résumé est sans doute quelque peu réducteur mais il décrit assez correctement le jeu. Car s'il est aussi génial que ça, c'est qu'il y a, forcément, de bonnes raisons.

Avant de plonger au cœur du jeu, procédons par ordre et faisons un petit tour du côté des options. Première (excellente !) surprise, on peut jouer à quatre en même temps. Codemasters, ingénieux, a intégré deux ports manettes directement sur la cartouche. Jusqu'à trois joueurs, chacun joue pour soi, et à partir de quatre, on peut s'associer à un partenaire pour jouer en équipe. Dans les cas de familles très nombreuses, il existe même un mode, le « party play », où l'on peut faire entrer jusqu'à seize participants (!). Les parties se déroulent sous forme d'éliminatoires, en un contre un, jusqu'à la finale. Après ce premier passage en revue des options, la particularité la plus évidente de Micro Machines 2 apparaît : ce jeu est

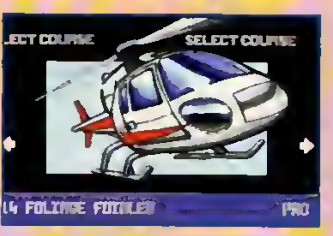
Ah ! les plaisirs d'enfance...



NEW RECORD !

Différents écrans statistiques s'affichent lorsque vous battez un temps. Sur la version en notre possession, il n'y a pas de pile pour conserver les performances. Dommage !

Départ mouvementé dans le jardin. Pensez à vous aider des monticules de terre pour sauter au loin.

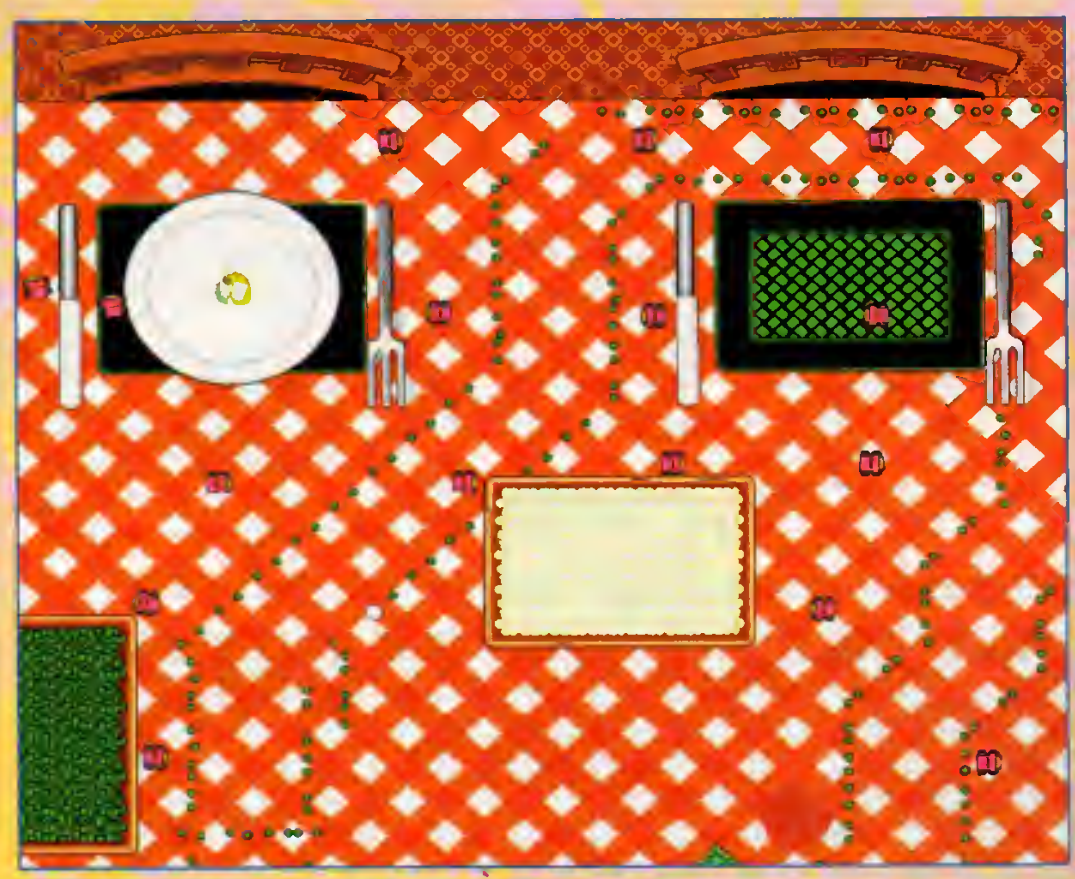


LES MACHINES

Voici les différents engins que vous pourrez conduire afin de prouver que vous êtes vraiment le meilleur : hélicoptère, dragster, quad, 4 x 4... Il faudra vous adapter à la conduite de chaque véhicule si vous voulez obtenir de bons résultats.

Keep cool

Le secret d'une bonne conduite, dans Micro Machines, réside essentiellement dans la capacité du joueur à conserver intacts son calme et son sang-froid, et inversement. En effet, les parties étant constamment placées sous le signe du stress et de la fébrilité, l'index de tout un chacun reste la plupart du temps irrémédiablement collé sur le bouton d'accélération. Dans ces conditions, les sorties de route sont bien sûr fréquentes et ce n'est pas là la meilleure solution pour remporter une course. Lorsque vous ne maîtrisez pas encore le tracé d'un circuit, allez-y doucement. Les autres vous dépasseront peut-être, mais laissez-les savourer leurs mesquines petites victoires sans rien dire. Vous, pendant ce temps là, prendrez soin de jouer en courant le moins de risques possibles et en visualisant des points de repère avant chaque virage. Les tours passant, vous apprendrez à négocier chaque courbe mieux que n'importe qui. Évitez également de trop vous écarter du parcours tracé, vous auriez alors toutes les chances de faire exploser votre engin.

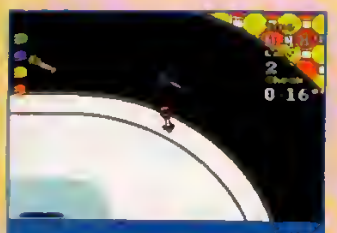


À TABLE !

Le coin cuisine est un endroit extrêmement sympathique qu'affectionnent de nombreux joueurs. Vous avouerez qu'il est en effet assez rigolo de suivre un chemin délimité par des petits pois, de slalomer entre les couverts et les assiettes disposés là par une ménagère zélée, de s'embourber dans un tas de confiture... Et puis, il y a les épis de maïs qui servent de pont, les lames de couteaux qui vous font rebondir, les miettes de pain qui crissent sous vos pneus...
C'est sûr, en jouant à Micro Machines 2, vous ne verrez plus votre cuisine du même œil.
Le circuit Ferry Fiasco vous emmènera même faire un tour du côté de l'évier où une éponge vous servira de ferry. À quatre dessus, on a rarement l'occasion d'accoster de l'autre côté puisque chacun essaie, bien évidemment, de pousser l'autre à l'eau.

Attention, à certains endroits la circulation est dense et les véhicules vous emportent vers une chute mortelle.

on ne peut plus convivial. En fouillant davantage dans l'inextricable jungle des menus et sous-menus, on découvre que les différents modes de course sont si nombreux que l'on ne sait vraiment pas quoi choisir. Seul, vous pouvez vous entraîner, essayer de jouer contre des voitures dirigées par l'ordinateur ou bien participer à une espèce de championnat. À plusieurs, différentes séries de courses (plus ou moins difficiles) vous sont proposées. Vous avez également la possibilité de sélectionner directement un type de circuit (parmi 26 disponibles) si vous avez un préféré. À ce sujet, il semblerait d'ailleurs que cumulés, le nombre total de circuits dépasse allégrement la quarantaine. Joli record. Enfin, bien évidemment, un mode « time trial » vous permet d'essayer de réaliser les meilleurs temps possibles sur différents circuits. Certains acharnés trouveront sûrement là un challenge qu'ils n'auront de cesse de relever. À noter : lorsque vous êtes plusieurs à être en compétition pour le meilleur temps, l'ombre de l'engin qui a réalisé le meilleur chrono sert de « lièvre » aux joueurs suivants.



La cuvette des toilettes sert d'anneau de vitesse. L'endroit est étroit et il n'est pas aisé de rouler dessus.

Évidemment, Micro Machines 2 ne remporterait pas autant de succès s'il était banal. Le gens de chez Super-Sonic (la boîte qui a développée le jeu) ont eu la bonne idée de réaliser des circuits complètement délirants. plastique et les galets ou encore sur différentes tables de travail où se bousculent rouleaux de papier et pots de peinture. La liste est longue. Bien évidemment, la plupart de ces circuits sont conçus de façon assez vicieuse, afin que le joueur tombe dans des pièges. Les décors sont en effet souvent trompeurs et il est nécessaire de connaître les circuits par cœur pour bien s'en sortir.

Le principe de Micro Machines 2 n'est pas toujours tout à fait le même. Lorsque vous jouez seul, par exemple, votre but pourra être de terminer un parcours dans les deux premiers. Par contre, dès que l'on commence à jouer

Adapter sa conduite

Attention, les différents véhicules que vous aurez à conduire ne réagissent pas du tout de la même façon. Commençons avec les camions. Ces gros engins ne vont évidemment pas très vite et avec eux, les courses dégénèrent souvent en parties de stock cars. C'est tout à fait le contraire avec les dragsters, longs et fuselés, qui filent plus vite que l'éclair. Soyez toujours prêt à freiner en cas d'urgence. Les voitures, les quads et les buggies sont les véhicules les plus « normaux ». Leur tenue de route est assez bonne et leur vitesse maximale raisonnable, ni trop rapide, ni trop lente. Les engins les plus difficiles à maîtriser sont sans doute l'hovercraft, le bateau et, surtout, l'hélicoptère. Ils ont tous une adhérence incertaine et ils glissent en décrivant des courbes certes majestueuses mais plutôt difficiles à maîtriser. Chacun possédant son style d'engin préféré, il est dommage que Micro Machines 2 ne propose pas de jouer sur n'importe quel circuit avec n'importe quels véhicules.

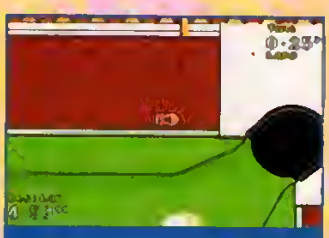
FLIPPANT !

Les flippers sont des circuits très rapides où les bumpers et autres flips ont tôt fait de vous stopper net. Pour éviter cela, suivez le sentier d'étoiles, qui vous indique le chemin à suivre, et profitez de ce que la plupart des courbes sont assez larges pour déraper avec sûreté et élégance. Lorsque vous vous cognez à un bumper et que celui-ci affiche cinq cents points, dites-vous bien que cela ne sert qu'à vous faire perdre du temps. Inutile d'insister dans l'hypothétique espoir de remporter une partie gratuite. Enfin, n'hésitez pas à vous introduire à l'intérieur du flipper, vous ne perdrez pas de vie. Au contraire, cela vous aidera à accéder à un autre endroit du circuit. C'est la même chose, parfois, avec les tables de billard.

Puisque nous avons affaire à des véhicules miniatures, ils en ont profité pour les faire évoluer dans les endroits les plus insensés.

TOUT SAUF BANAL

C'est ainsi que vous vous retrouvez dans une cabane perchée dans un arbre, sur un billard américain, sur une plage, à zigzaguer entre les pelles en



Petite séance de billard. Vous devrez, à l'aide de cartes à jouer, monter sur les bords de la table.

Les circuits sur la cabane perchée sont ceux où les chutes sont les plus fréquentes. Et vous tombez de haut.

à plusieurs. Il s'avère beaucoup plus drôle d'essayer de distancer tous les autres d'un écran (pour récolter un bonus). Chaque participant dispose d'un capital point qui s'amenuise ou se remplit au gré de ses prestations et le gagnant est celui qui réussit le premier à atteindre le capital maximal. A priori, vous avouerez que ce système de jeu semble un peu idiot.

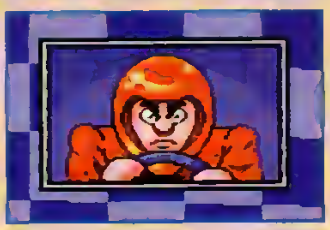
En mode « ligue », votre position est indiquée après la course. Évidemment, mieux vous êtes placé plus vous avez de points.

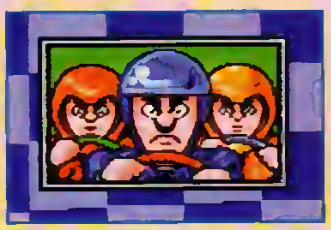
Certains appareils sont à éviter absolument. C'est le cas de cette tronçonneuse, comme vous pouvez le deviner.

Des courses poursuites éternelles où l'on tente tant bien que mal de se doubler... Et pourtant, preuve est ici faite que c'est avec les principes les plus simples que l'on réalise les softs les plus déments. Commencez à jouer à Micro Machines 2, et vous ne pourrez plus vous arrêter. Sur l'écran, les véhicules foncent à toute allure, ils se bousculent, et l'excitation des sprites n'est rien comparée à celle des êtres humains, au bout des paddles, qui paraissent presque transfigurés tellement la concentration et l'envie de gagner se lisent sur leur visage. Ce jeu est une drogue, un impressionnant tueur de temps. Ne commettez pas l'erreur de le brancher alors que vous avez du travail. Vous auriez neuf (mal) chances sur dix de succomber à son attrait. Nous voici devant un jeu pas comme les autres, qui possède le truc en plus qui en fait un hit incontournable. Toute la rédaction est devenue aussi accro qu'à Bomberman ! Un petit bijou, je vous dis.

Le « pont xylophone » est étroit à son extrémité. Dosez votre vitesse pour vous retrouver dans l'alignement idéal.

Chris,
vole les tutures de son petit frère.





À PLUSIEURS, C'EST MEILLEUR

Il est fortement conseillé de jouer à plusieurs. Appelez vos copains, dites-leur d'amener leur paddle, et soyez certain que les parties à quatre seront vraiment du pur délire. Ambiance explosive assurée.

Megadrive

MICRO MACHINES 2

97%

éditeur	CODEMASTERS
genre	COURSE AUTO
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	NON
continue	2
difficulté	VARIABLE
durée de vie	TRES LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 99%

En résumé

Un jeu au principe aussi simple qu'efficace. Les courses sont aussi éprouvantes pour les nerfs que jouissives. Un hit absolu !

GRAPHISME 92%
Des décors clairs et bien dessinés, ni trop fouillés, ni trop peu.

ANIMATION 99%
Celui qui peut trouver un seul ralentissement est très observateur.

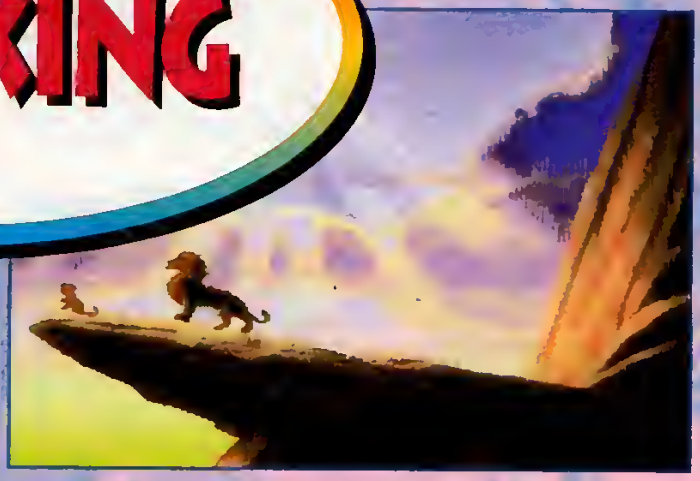
SON 85%
Des musiques sympa et, pendant le jeu, le seul bruit des moteurs.

JOUABILITE 99%
Une fois le jeu en main, on ne veut plus le lâcher sous aucun prétexte.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

LION KING

Dernier-né des studios Disney, Lion King confirme une fois de plus la réputation d'extrême qualité associée au nom du géant américain. Gros plan sur un roi pas tout à fait comme les autres.



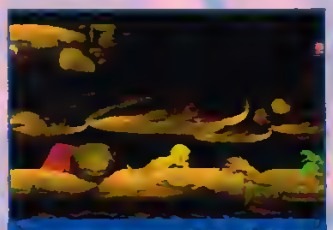
Lion King », le DA, sorti depuis plusieurs mois aux États-unis, connaît un succès phénoménal et bat même les records d'entrées du sublime Aladdin. Prévu en France le 23 novembre, Lion King n'a pour l'instant été projeté dans l'Hexagone qu'en avant-première et votre serviteur, qui a eu le privilège de voir la petite merveille (merci Iggy), peut vous en causer un bout.

Première certitude : depuis Aladdin, Disney a résolument choisi son credo, celui de l'esthétisme et de l'humour (voir encadré). Leurs DA sont sublimes, génialement animés, et l'humour omniprésent qui les caractérise (comme les parodies de personnages connus) est souvent très bien trouvé. Pour doubler les voix des héros de ses productions, Disney fait maintenant appel à des acteurs célèbres. Dans Aladdin, c'était Robin Williams qui jouait les bons génies, avec Lion King, c'est Whoopi Goldberg (une des hyènes) et Jeremy Irons (Scar) qui sont de la fête. Côté scénario, l'histoire est classique. Le lion, roi des animaux, vient d'avoir un fils, Simba. Tous ses sujets viennent reconnaître celui qui est appelé à devenir leur maître, et

Le niveau 5, noyé sous les ronces, ne manque pas de piquante. Préparez-vous à passer des momente fort douloureux.

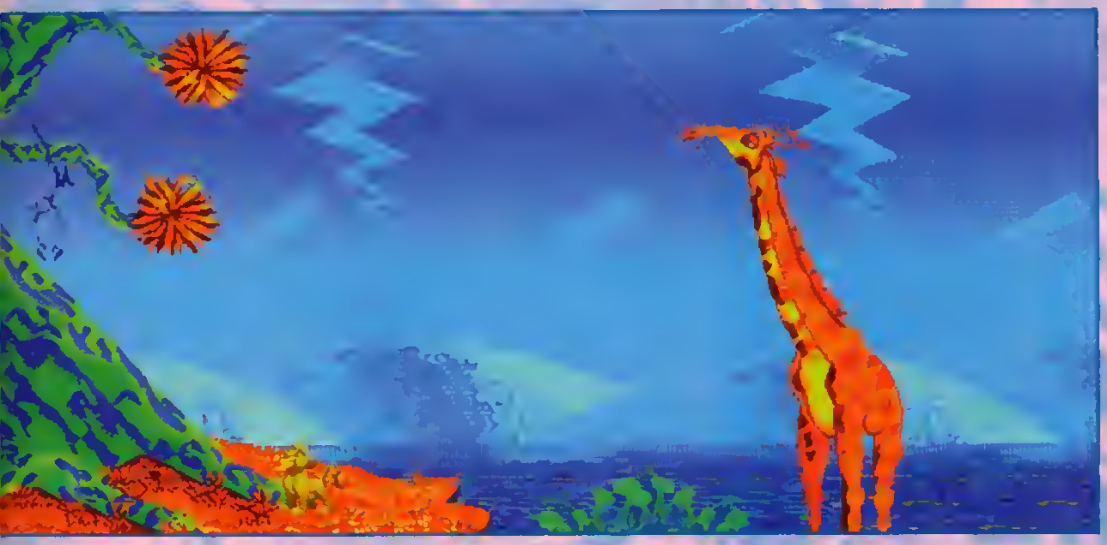
Disney for ever

Monsieur Walt Disney serait sans aucun doute très fier de voir à quel point les productions qui portent son nom sont sublimes. Plus de soixante ans après les émouvants débuts d'une célèbre petite souris, les studios Disney créent encore et toujours l'événement et représentent une valeur sûre qui sait de quoi elle est capable. Pourtant, la concurrence est rude. Les Japonais, de leur côté, enchaînent les séries de DA et leur qualité de production se révèle souvent redoutable. Disney fait face à cette concurrence en proposant des dessins animés d'une qualité extrême.
Les nouvelles technologies (comme l'image de synthèse) sont utilisées à bon escient et le rendu esthétique de leurs réalisations ne saurait souffrir aucune critique. Autre point fort du géant américain : l'humour. Celui-ci, la plupart du temps, est extrêmement bien trouvé, et il nous touche souvent plus justement que l'humour nippon, quelquefois assez abscons.


Pour ne pas vous faire écraser par la pierre, la seule solution est de vous mettre en boule et de faire valser le hérisson.

Voici, à mon humble avis, le passage le plus énervant du jeu. Le saut de rondin en rondin est extrêmement périlleux.

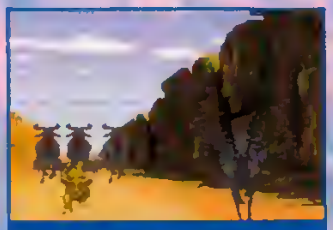
ennemis que vous rencontrez ne sont guère dangereux (des caméléons, des hérissons...). Vous vous en débarrassez facilement. Plus loin, vous faites la connaissance des singes. Agrippés aux arbres, ils se servent de vous comme d'une balle et vous envoie valdinguer dans les airs, d'une paire de mains velues à une autre. Ce passage fait figure de casse-tête puisqu'il vous



HIPPOLAND

Le deuxième niveau vous emmène faire un tour du côté des massifs hippopotames et des longilignes girafes. Les premiers, dociles et souriants, ne se formaliseront pas si l'envie vous prenait de leur marcher sur la tête. Les girafes, plus susceptibles, ne vous laisseront pas le loisir de salir leur chef plus de quelques secondes. Ce niveau vous verra aussi faire la connaissance de quelques rhinos et de nombreux singes. Vous allez vous faire plein d'amis.

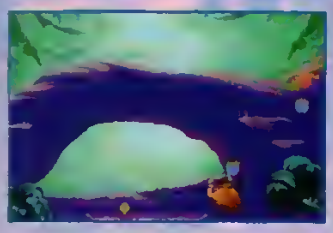
tout semble se dérouler au mieux jusqu'à ce que l'on rencontre Scar, frère félon du roi. Associé aux hyènes, il commettra un régicide fratricide et fera croire à Simba qu'il est responsable de la mort de son père. De là, un exil puis un retour en force lorsque, devenu adulte, le jeune roi déchu s'attaquera à son oncle. Bien sûr, le soft, inspiré du film, en reprend la plupart des scènes marquantes.
Lorsque le jeu commence et que l'on manipule Simba encore lionceau, on ne peut que rester admiratif devant la palette étendue de mouvements


Simba, au premier plan, paraît bien petit et fragile face à la marée de gnous qui déferle. Un passage dangereux et délicat.

fluides de l'animal. Il saute, court, s'agrippe avec un naturel désarmant. Cette première partie de jeu vous sert en quelque sorte de mise en train. Les

Vous pouvez aller chercher le bonus sans crainte. Même si vous êtes touché, vous pourrez récupérer assez d'énergie.

Si elles vous effrayaient étant lionceau, les hyènes sont beaucoup moins fières quand elles vous rencontrent adulte.



faut disposer les primates d'une certaine manière — en rugissant, vous leur faites peur et ils bougent — afin qu'ils vous envoient là où vous en avez envie. Une séquence acrobatique.

Les choses se corsent dans le cimetière des éléphants. Cet endroit, sinistre mais superbement réalisé, est infesté de hyènes et de vautours. Évitez de succomber à leurs appétits féroces et plongez directement au cœur d'une scène d'anthologie où, vu de face, vous devez échapper à la charge d'un troupeau de gnous affolés. C'est très éprouvant. Et ça continue de plus belle au niveau suivant. Perdu au milieu de ronces et de nombreux ennemis, des noix de coco (?) tombent sans interruption et de façon totalement aléatoire du haut de l'écran. Il vous faut donc parcourir votre chemin le plus rapidement possible afin d'avoir le maximum de chances de vous en sortir. Et c'est là que l'on se rend compte que la jouabilité de Lion King est vraiment exemplaire. Pressé par le temps, on trace à toute allure, sans qu'aucun problème de programmation n'intervienne (ni conflits de sprites, ni ralentissements...). Une preuve de plus de la qualité de travail qui est à la base de la réalisation du jeu.

BONUS STAGE

C'est par l'intermédiaire de vos amis le chien de prairie et le phacochère que vous pourrez récolter un maximum de bonus. Attention toutefois de ne pas ramasser n'importe lesquels. Les araignées, par exemple, sont à éviter absolument. Elles s'avèrent mortelles. Procédez plutôt avec calme et méthode et ne vous laissez pas affoler par le temps qui passe. Choisissez bien vos bonus, c'est tout.

Les panthères sont des adversaires redoutables. Évitez de les provoquer si vous n'y êtes pas obligé.

Pour tous les goûts

Au vu des multiples jeux de plateforme qui existent sur les différentes consoles, on peut diviser le genre en trois principales catégories. Les softs les plus répandus sont les classiques. Superbement réalisés, ils sont tellement parfaits que — un peu paradoxalement — ils paraissent presque sans surprise. On y revient donc rarement une fois qu'on les a terminés puisqu'ils sont la plupart du temps constitués de huit à douze niveaux que l'on n'a pas envie de se retaper. Ensuite, il y a l'incontournable Sonic, une catégorie à part entière, qui innove en étant le premier « fast game ». Ça va vite, ce n'est la plupart du temps pas très difficile et toujours très éclatant. Sonic 3 a même inauguré un système de sauvegarde. Quant à Sonic & Knuckles, nous vous en parlons en page 98. Enfin, la dernière catégorie représentative est celle des « plus riche et plus long, tu meurs » (je pense là à un certain plombier). Il faut juste avoir beaucoup de temps pour les terminer.

Simba n'a pas encore fini sa mue mais il est d'ores et déjà capable de faire peur aux hérissons. C'est toujours un début.

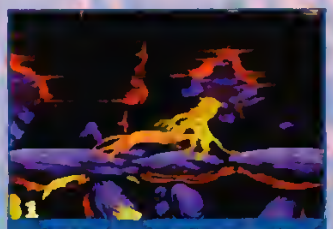
THE KING HAS RETURNED

Nous venons de passer en revue les cinq premiers niveaux du jeu, mais sachez qu'il en reste encore autant. De lionceau, Simba devient adulte et peut alors se débarrasser de ses ennemis par la force. Sa quête prend fin lorsqu'il retrouve Scar et réussit à l'éliminer. Mais pour en arriver là,

LION KING

il va vous falloir de la persévérance. Alors voilà, une fois de plus Virgin et Disney nous présentent un superbe bébé, rose, tout frais, et, comme les mères le disent si peu objectivement, vraiment plus beau que n'importe quel autre. Westwood (Dune 2, Young Merlin...), qui a mis la main à la pâte, y est sûrement aussi pour quelque chose. Le principal défaut que l'on pouvait trouver à Aladdin ou bien au Livre de la Jungle venait essentiellement de leur facilité. Avec Lion King, ce n'est plus du tout le cas et même en mode « easy », avec huit vies (trois en « normal »), vous en baverez pour arriver à la fin du jeu. On en vient à se dire que la preuve de leurs talents dans le domaine du jeu de plate-forme étant faite, Virgin et Disney devraient s'associer à nouveau pour s'essayer à un autre style de jeu. L'expérience pourrait être intéressante.

Chris,
préfère aux lions les tigresses.



Voilà le combat final contre Scar. Défaites-vous du vilain sans remords, cet être est marqué par le mal et la félonie.

éditeur	VIRGIN
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	3
difficulté	CORSEE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

95%

PLAYER FUN 95%

en résumé

Un jeu de plate-forme sublime comme Virgin et Disney savent si bien le faire. On sent bien qu'ils maîtrisent leur art à la perfection.

ACCROCHEZ-VOUS !

Certains passages étroits, comme celui-ci, au milieu du cimetière des éléphants, réclameront à Simba des talents d'alpiniste. Cramponné de façon précaire à un appendice rocheux, il lui faudra faire preuve de courage et de vivacité pour grimper un à un les différents niveaux qui le mèneront au sommet.
Mais ne vous inquiétez pas, si la tâche paraît ardue, c'est surtout psychologique. Tant que vous allez vers le haut et appuyez sur le bouton de saut, il ne peut rien arriver à Simba qui a le bout des griffes solide et ne lâchera pas prise aussi facilement que ça. Attention toutefois à certains passages un peu plus vicieux. Il vous faudra quelquefois lâcher prise pour bondir et réussir à vous accrocher à des endroits qu'il ne faut laisser passer sous aucun prétexte. La jouabilité du jeu est optimale, mais il est toujours possible de rater votre coup en passant à un pixel de l'appendice rocheux qu'il vous fallait atteindre.

GRAPHISME 95%
Dégradé subtil des couleurs, finesse du trait... C'est pas de l'art, ça ?

ANIMATION 99%
Le point fort du jeu. On sent bien la patte de Disney derrière tout ça.

SON 95%
Les thèmes du DA sont repris avec bonheur. Quelques voix digit sympa.

JOUABILITE 92%
Les commandes sont parfaites mais certains passages sont vraiment ardus.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

SONIC & KNUCKLES

Quoiqu'assez jeune, Sonic multiplie les aventures et en est déjà à son quatrième épisode sur Megadrive. L'évolution n'est pas seulement ludique, elle est aussi technologique.

Sonic est un mercenaire, un baroudeur sans peur qui sévit sans discrimination sur Game Gear, Master System et Megadrive. Si certains se lassent de voir le hérisson à l'éternel sourcil froncé squatter sans retenue les étals de leurs magasins (n'est-ce pas Iggy ?), il en est d'autres qui apprécient la mascotte de Sega sans retenue et sont toujours prêts à plonger avec elle au cœur du royaume de la vitesse et des afflux d'adrénaline. C'est à eux que Sonic & Knuckles s'adresse, et ces inconditionnels ne risquent pas d'être déçus.

Voyons tout de suite pourquoi.

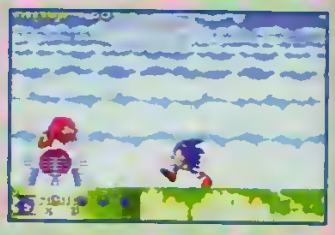
RÉTRO-COMPATIBILITÉ

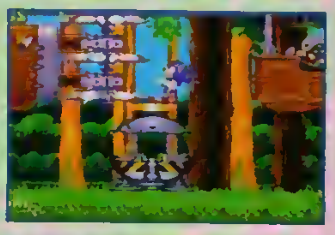
La cartouche de Sonic & Knuckles marque une petite révolution dans l'histoire du jeu vidéo puisqu'elle est la première à être « rétro-compatible ». Kès aco ? Le principe, au nom assez pompeux, est aussi simple que génial. La cartouche s'enfiche normalement dans votre console mais elle est conçue de telle sorte que, en même temps, vous pouvez installer une autre cartouche par dessus. Vous saisissez ? Au final, on se retrouve donc avec deux cartouches l'une sur l'autre. Ajoutez-y un Action Replay et on obtient une véritable Tour de

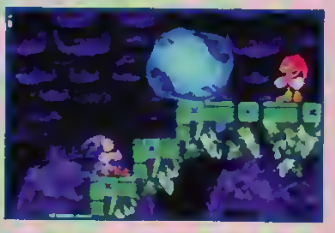
SONIC 2 ET 3

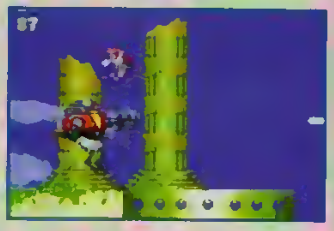
Enfichées dans la cartouche de Sonic & Knuckles, les jeux Sonic 2 et 3 deviennent différents. Pour preuve, ces deux pages de présentation que l'on redécouvre avec plaisir et étonnement. Knuckles est partout !

Voici l'un des trois bonus stages. Ce jackpot géant vous sert surtout à récupérer un maximum d'anneaux.







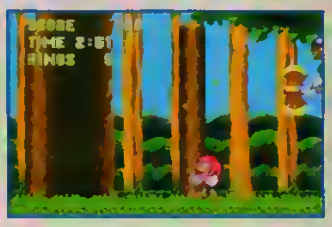


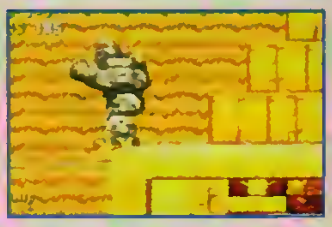
POURQUOI TANT DE HAINE ?

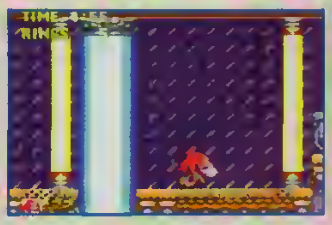
Entre Sonic et Knuckles, c'est à la vie à la mort. Longtemps ennemis (l'échidné a essayé de trucider maintes fois le hérisson dans Sonic 3), ces deux personnages vont finir par s'allier, à la fin de Sonic & Knuckles, afin d'anéantir le Dr Robotnik.

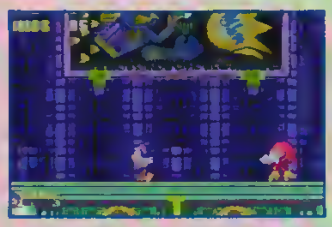
Sonic, mode d'emploi

En général, les jeux ayant pour héros le hérisson bleu se révèlent assez faciles et lorsque l'on perd, c'est souvent par excès de confiance. Sonic & Knuckles ne déroge pas à cette loi et il existe quelques principes fondamentaux qui assureront votre survie dans le monde sans pitié des badniks en furie. La première chose à garder en tête — la règle d'or — est qu'il faut constamment avoir sur vous au moins un anneau. Ceux-ci constituent en effet une assurance-vie contre n'importe quel choc. Deuxième chose à retenir : ne pas confondre vitesse et précipitation. Lorsque les éléments du décor s'emballent et vous font traverser les tableaux à toute vitesse, laissez-vous porter, il ne surviendra aucun de problème. Les programmeurs ont conçu le jeu comme ça, et vous vous arrêterez en temps voulu. Par contre, il vaut mieux éviter de foncer de votre propre chef si c'est pour parvenir à un point où vous perdez tout contrôle de la situation. Vous avez toutes les chances de tomber sur un os. Retenez bien ces deux conseils, ils vous serviront sûrement tôt ou tard.









DES PLAIES ET DES BOSS

Dans chaque niveau de Sonic & Knuckles vous devrez combattre en moyenne deux boss (il y a quelques exceptions). En voici une douzaine afin de vous donner une idée de ce qui vous attend lorsque vous plongerez dans le jeu. Citons en vrac : une main métallique géante qui essaie de vous écraser, un robot bûcheron qui débite les rondins comme personne, un golem borné qui avance sur vous sans réfléchir, un vaisseau bourré de missiles qui balance toutes ses munitions dans l'espoir de vous occire... Bien sûr, vous retrouverez aussi le robot Sonic, surexcité, qui vous attaque plusieurs fois de suite en essayant différentes méthodes et, bien sûr, l'infatigable Robotnik. Acharné, il ne désespère toujours pas de vous battre un jour. Si l'espoir fait vivre, le machiavélique docteur devrait vivre centenaire...

Pour vous décrocher de cette liane bizarre tout en détruisant la girouette, mettez-vous en boule et foncez dans le tas.

Pise (avec une cale, sur le côté de la Megadrive, pour faire plus vrai). L'intérêt d'un tel système ? Les jeux enfichés dans une telle cartouche se trouvent modifiés (du moins ceux qui sont prévus pour l'être). C'est le cas, ici, avec Sonic 2 & 3. Dans Sonic 2, vous pouvez maintenant jouer avec le vermillon Knuckles. Dans Sonic 3, c'est la même chose à la différence près que, cette fois, les niveaux de Sonic 3 et ceux de Sonic & Knuckles sont mélangés. Résultat : une aventure de 34 mégas dont vous ne ferez sûrement pas le tour en un après-midi. Vive le système de sauvegarde de Sonic 3 ! Sorti de toutes ces considérations techniques, penchons-nous maintenant sur le cas de Sonic & Knuckles.

ET LE JEU ?

Comme son nom l'indique, vous pouvez jouer avec le hérisson ou bien avec l'échidné (qui est, rappelons-le, un porc-épic australien). Exit Tails. Là où les gens de chez Sega ont fait fort, c'est que selon le personnage que vous dirigez, les niveaux ne sont pas exactement les mêmes. Eh oui, le

Chute périlleuse pour Knuckles qui commence à être entouré de fantômes. Attention à eux, ils peuvent être méchants.

jeu change sensiblement selon que vous jouez avec Sonic ou avec Knuckles. Oh, bien sûr ce n'est pas grand-chose, mais certains passages s'en trouvent transformés. De même, certains boss réagissent de façon différente. En ce qui concerne les aptitudes de nos deux compères, il est sans doute utile de signaler que Knuckles paraît un brin plus complet que Sonic. En effet, l'échidné est capable de planer et de grimper au mur. Une fois les manipulations maîtrisées, on peut faire effectuer à l'animal de véritables prouesses. Sonic a toujours pour lui, évidemment, les fameux bonus eau, feu et électricité (voir encadré « Conseils plus précis ») dont Knuckles ne peut pas bénéficier. On ne peut pas tout avoir. Une dernière remarque, en ce qui concerne les stages bonus : cette fois, ils sont au nombre de trois. On retrouve celui de Sonic 3, avec les sphères bleues et rouges et une vague copie de celui de Sonic 1 (voir photo). Le dernier bonus, totalement original, est constitué d'énormes boules électriques. Son principe semble assez curieux et il faut vraiment y jouer pour comprendre.

VOGUE LA GALÈRE

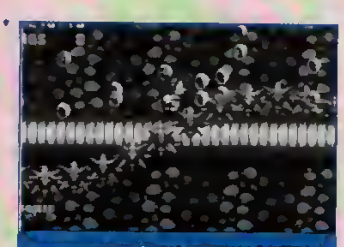
Sonic & Knuckles commence dans un paysage verdoyant et forestier propre à tous les Sonic. Des champignons géants vous servent de trampoline, des lianes courent en tous sens... La balade champêtre par excellence. Mais bientôt arrive l'automne, et en même temps que la nature s'adoucit, les choses se gâtent. Le niveau suivant se déroule à l'intérieur d'une monstrueuse forteresse volante. Les vastes cieux,

Conseils plus précis

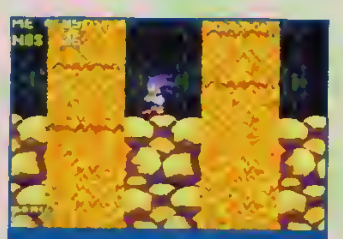
Pour en revenir à notre sujet « Comment devenir un bon joueur de Sonic sans effort », intéressons-nous maintenant de plus près aux bonus (et autres joyeusetés) présents dans le jeu. Votre principal souci doit être votre nombre de vies. Pour en accumuler le plus possible, ramassez tous les anneaux que vous trouvez (à partir de cent, vous aurez une vie supplémentaire) et précipitez-vous sur les bonus 1 up.
En ce qui concerne les différentes options existantes, sachez qu'il y en a trois : le bouclier de feu, la bulle et l'aura électrique. Le premier apparaît excessivement intéressant puisqu'il vous permet de passer au travers des flammes ou de marcher sur la lave. La bulle, elle, n'est utile que lorsque vous vous retrouvez sous l'eau (ainsi, pas de risque de suffocation). Enfin, vous apprécierez l'aura électrique qui vous offre la possibilité d'effectuer des doubles sauts pour atteindre les endroit haut perchés ou éviter un brusque danger. De plus, elle attire tous les anneaux qui se trouvent près de vous.

TOUT DANS LES BRAS

Certains passages délicats voient notre acariâtre hérisson se suspendre à bout de bras à une série d'échelons rivés au plafond. Solides pour la plupart, il y en a toujours un qui supporte votre poids moins bien que les autres et qui obéit à la loi de la pesanteur en vous laissant tout simplement choir. Faites alors attention de ne pas tomber droit sur la tête d'un badnik et soyez toujours prêt à sauter et à vous mettre en boule pour vous protéger. Méfiez-vous également de ces machines, souvent disposées juste sous vos pattes, qui crachent des flammes en tournoyant sans cesse. Si vous vous retrouviez confronté à de tels problèmes incendiaires, sautez directement sur la machine (la seule « safe place » véritable) et propulsez-vous aussitôt afin de ne pas subir l'effet ressort (qui vous fait rebondir) intégré au mécanisme de cet engin machiavélique.

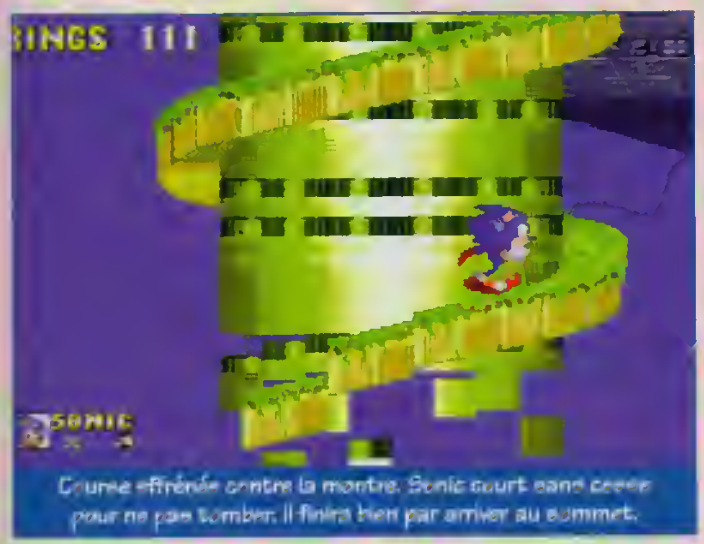


Les boules à pointes ont toujours été dangereuses. Alors quand vous vous retrouvez devant tout un chapelet...



Calme, Sonic attend que les coulées de lave arrêtent quelques instants leur flot menaçant. Pas fou le hérisson.

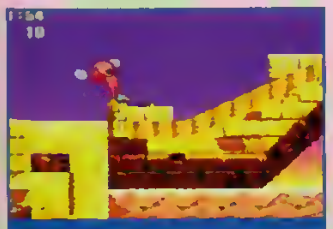
Tiens, c'est rigolo. Knuckles descend en rappel au bout d'une corde. Acrobatie utile, mais attention de ne pas tomber à l'eau.



Course effrénée contre la montre. Sonic court sans cesse pour ne pas tomber. Il finira bien par arriver au sommet.

d'habitude propices au détachement et à la rêverie, verront cette fois se dérouler des combats d'une intensité explosive. Profitez bien des courants d'air frais car le niveau suivant vous emmène en plein désert. Il y fait si chaud qu'une brume de chaleur déforme le paysage. Là, vous visiterez l'intérieur d'une pyramide. Les stages suivants vous entraînent respectivement dans un endroit rempli de lave, à l'intérieur d'un palais (où Sonic et Knuckles se battent puis se réconcilient pour détruire Robotnik), au milieu d'un sanctuaire curieux perdu en plein ciel et enfin dans la « death egg zone », un stage psychédélique tout en métal où les lasers et les éclairs fusent de partout. Robotnik n'est plus très loin. Alors voilà, Sonic & Knuckles, c'est le changement dans la continuité. On aurait pu craindre que le hérisson ne s'essouffle mais la « rétro-compatibilité » et la qualité de Sonic et Knuckles font que, cette fois encore, le hérisson bleu crée l'événement. Bravo, belle constance.

Chris,
rêve de vacances longues, longues...



Quel comédien ce Knuckles. Il perd à peine l'équilibre et il donne l'impression de recevoir une balle en plein cœur.

KNUCKLES FOR PRESIDENT

Les « nouveaux » Sonic 2 et 3 innovent surtout grâce à la présence de Knuckles. Amusez-vous à retraverser tous les niveaux de vos anciens jeux en manipulant le curieux échidné. Vous pourrez ainsi accéder à certains endroits interdits à Sonic.

Megadrive
SONIC & KNUCKLES

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 96%

en résumé

Un nouveau Sonic excellent et d'anciennes versions bénéficiant d'un intérêt inédit. Le principe est génial et mérite bien des éloges.

GRAPHISME 96%
Couleurs chatoyantes, décors fouillés... Du Sonic dans toute sa splendeur.

ANIMATION 99%
Dans le domaine de la vitesse, le hérisson ne connaît aucun rival.

SON 89%
Les musiques ne resteront pas dans les mémoires mais elles collent au jeu.

JOUABILITE 95%
Commandes parfaites. Rien à redire.

100 — 95% — 90 — 85 — 80 — 75 — 70 — 65 — 60 — 55 — 50

ECCO 2

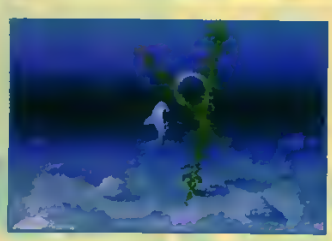
Il est un héros de jeux vidéo aussi peu bavard qu'attachant, un de ces personnages pas comme les autres qui vous fait fondre le coeur avec ses petits yeux mignons et son sourire constant.

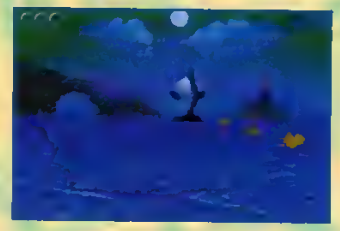
Tout le monde se souvient encore avec une larme d'émotion d'Ecco premier du nom. L'arrivée d'un dauphin dans le monde du jeu vidéo en avait ravi plus d'un. Remarquez, en adoptant cet animal, les concepteurs du jeu l'avaient joué assez fine. Comment résister, en effet, au charme ravageur de cette bestiole hyper craquante qui a bercé la jeunesse de certains d'entre nous sous les traits d'un des siens nommé Flipper (vous savez, le feuilleton à la Lassie mais avec un dauphin). Je parle du bon vieux temps, quoi.

Son nom : Ecco.
Sa qualité : dauphin.

PEUR DE VOUS MOUILLER ?

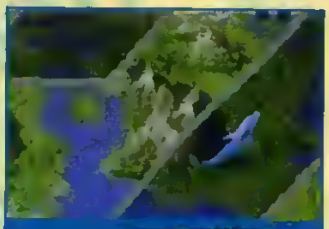
Lorsqu'on commence à parler d'un jeu, il est d'usage de se pencher sur son scénario. Là, je ne le fais que prudemment car, je l'avoue, je n'ai pas compris toute l'histoire. En gros, mes facultés intellectuelles fatalement limitées m'ont simplement permis de saisir que la reine Vortex, défaite par Ecco (vous-même) à la fin du premier épisode, revient faire des siennes. Il vous faut donc jouer les sauveurs en vous attaquant encore une fois à elle. Voilà. Bon, à ma décharge, il faut ajouter que je n'ai pas beaucoup joué au premier Ecco. Cela me permet au moins de voir ce second épisode



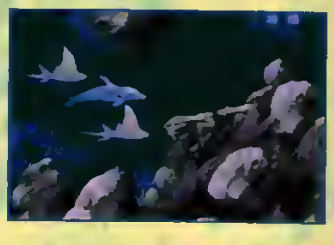


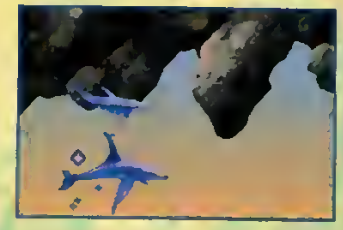
LES ANNEAUX

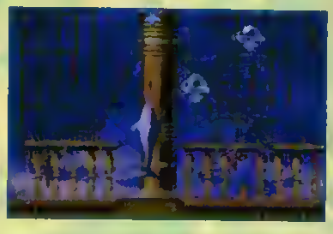
Quand Ecco est représenté de dos, passez simplement au travers d'un nombre suffisant d'anneaux pour accéder au stage suivant. Méfiez-vous, certains se trouvent au-dessus des flots.

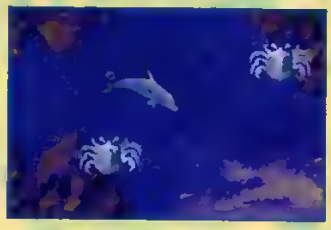


Petit passage dans les airs. Les tubes d'eau vous emmènent très haut dans l'atmosphère. Attention à la chute !









FAUNE MARINE

Voici la plupart des animaux marins que vous rencontrerez sur votre chemin : crabes, requins, méduses, poissons volants... Soyez prudent, la plupart d'entre eux se révèlent pour le moins hostiles et hargneux.

Manipulation de l'animal

Si Ecco est très beau à regarder, il est un peu moins évident à manipuler. Le dauphin subit en effet une espèce d'inertie voulue (et pas du tout aberrante) à laquelle il faut s'habituer.
Ses virages sont amples, et il n'est pas rare que, dans l'urgence, on maudisse cet excès de grâce en se disant que des mouvements brusques mais rapides auraient été plus utiles. N'oubliez pas qu'Ecco fend d'autant mieux les flots lorsqu'il se déplace vite. Deux touches vous permettent de booster quelque peu notre ami.
À pleine vitesse, Ecco s'avère même capable de s'attaquer à certains animaux (comme les requins), en leur donnant de grands coups de museau, ou bien de gober des petits poissons afin de récupérer de l'énergie. La parfaite manipulation du cétacé devient absolument nécessaire lorsque, arrivé au quatrième ou cinquième niveau, vous vous retrouvez dans ces grands tubes d'eau perdus en plein ciel (voir photo page précédente).
En effet, la moindre erreur vous fait tout de suite replonger dans la mer. Crispant.

TRISTES ÉPAVES

Les fonds marins ne sont pas toujours uniquement recouverts de plancton et de roches. L'homme y laisse quelquefois son empreinte (et certains squelettes des membres de son espèce) sous la forme de bateaux ayant coulé lamentablement jusqu'au fond de la grande bleue. La preuve, ici, avec ce gigantesque navire troué de partout et à l'intérieur duquel une faune constituée de centaines de petits poissons a élu domicile. Ils pourront vous servir de nourriture. On remarquera simplement que les concepteurs, dans leur souci constant de faire d'Ecco 2 un jeu esthétique, ont décidé de vous montrer une épave propre et n'ont en aucun cas joué la carte du réalisme. Parce que, à mon avis, au fond des mers, il ne doit pas traîner que des majestueuses embarcations comme celle-là...

Aussi incroyable que cela puisse paraître, vous pouvez vous transformer en oiseau (vous êtes le petit qui tombe).

avec des yeux neufs. On se trouve les excuses qu'on peut. Lorsque le jeu apparaît à l'écran, une première surprise l'accompagne : il ne propose aucune option. Vous avez droit à une page-titre (assez jolie d'ailleurs) et puis basta. Vous n'avez plus que la possibilité d'appuyer sur le bouton start, de choisir la langue, puis de commencer la partie. Vous avouerez que c'est assez inhabituel.
Une fois dans le bain, le premier réflexe de la pluparts joueurs est le suivant : s'amuser à manipuler le dauphin. Je vous assure que durant les premières minutes de jeu, personne ne peut résister à l'envie de faire évoluer l'animal de toutes les façons possibles, pas même les pires réfractaires (n'est-ce pas Terrry ?). Ecco file sous l'océan, il change de trajectoire avec des courbes majestueuses, bondit hors de l'eau en effectuant des pirouettes, retombe au milieu des flots dans un bruit sourd et des gerbes d'embruns... Ecco est un soft qui force l'admiration, que l'on y joue par la suite ou pas. Mais le fond du jeu n'est pas là, et il est maintenant temps

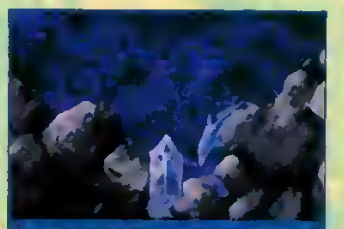
Servez-vous des bulles d'air pour vous propulser d'un bassin à l'autre. Un exercice difficile mais absolument nécessaire.

de s'y intéresser un peu plus concrètement. Ecco 2 est en fait un casse-tête du genre labyrinthique qui fera autant appel à la puissance de propulsion de vos nageoires qu'à vos neurones. Chaque niveau est habité par différents objets et multiples créatures. Parmi ceux-ci, deux sont très importants : les dauphins et les cristaux.

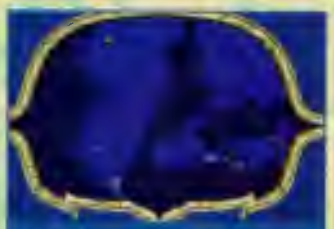
SHERLOCK HOLMES DES MERS

Grâce à votre sonar, vous avez la possibilité de communiquer avec la plupart de vos congénères. Ceci s'avère extrêmement important puisque c'est de cette façon que vous accumulez les renseignements indispensables à la poursuite de votre aventure. Pour vous sortir de certaines situations, vous aurez souvent besoin de vous servir d'un élément du décor (un cristal, un rocher...) et de l'amener au bon endroit. Quand vous êtes bloqué, ne le soyez pas bêtement. Essayez de vous en sortir d'une manière ou d'une autre.

En allant faire un tour vers la surface, on se rend compte que le relief dépasse souvent le niveau de la mer. Ne vous en faites pas. Les bonds que vous êtes capable de faire sont suffisamment fantastiques pour que vous puissiez parfois sauter au-dessus de ces rochers. Si vous vous plantez, pas d'affolement. Ecco a la peau dure, il peut se prendre les pires coups sans broncher. Pour en revenir au sonar — très utile — sachez qu'il vous servira non seulement pour discuter, on l'a dit, mais aussi pour tuer certains adversaires, briser des



Un cristal. Prenez le temps de tous les repérer. Ils vous seront fatalement utiles. Votre sonar les sondera.



Voici l'exemple d'un plan que vous pouvez afficher grâce à votre sonar. Servez-vous-en souvent et sans modération.

« Gentillet » l'avis de Terry, pas cool

« Ecco est un dauphin sympa qui, de stage en stage, découvre de nouveaux mondes sans faire de mal à personne. Gentil. Mais justement, le problème d'Ecco, c'est qu'il s'agit d'un soft un peu trop « peace », et pas assez pêchu. Franchement, on s'ennuie. Pas d'ennemis à tuer, ni de boss d'ailleurs, juste quelques empêcheurs de nager en rond. On aurait apprécié quelques grammes de violence dans ce monde de paix, quelques éventrations ou petites giclées de sang... Mais c'est le style du jeu d'être « peace and love », alors on fait avec. Vous avez juste à trouver la solution des stages pour les passer. Ne soyons pas totalement négatifs, ce jeu comporte de bonnes idées. Votre dauphin peut par exemple se transformer en oiseau, être transporté dans les airs par des dauphins du futur, etc. Ecco a son genre et je le conseille très fortement aux fans du « Grand Bleu » ou aux insomniaques. Une petite partie d'Ecco et hop ! au lit. »

BASSINS AÉRIENS

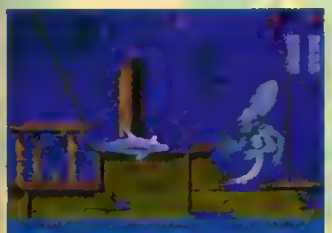
Ce plan majestueux (monté par Terry lui-même, une nuit où le courage l'envahissait), représente une de ces cuvettes en plein ciel qui semblent défier les lois de la pesanteur. Lorsque vous découvrez ces bassins, vous êtes censé vous trouver dans le futur. Les dauphins que vous y rencontrez ne sont d'ailleurs pas ordinaires puisqu'ils volent (?) et sont capables de vous emmener avec eux par la seule force de la pensée (?). Balèze l'évolution — dommage que l'on ne voit pas celle des humains. Servez-vous donc de leurs capacités psychiques hors du commun pour jouer vous aussi les filles de l'air et atteindre les bassins.
Vous en profiterez pour faire un break. Le cadre est en effet de toute beauté.

ECCO 2

Le cétacé qui vous fait face copie chacun de vos gestes afin que vous soyez obligé de l'interroger avant de passer.

Cette énorme méduse va tout faire pour vous empêcher de monter plus haut. C'est là qu'il faut penser à votre turbo...

rochers ou bien afficher une carte (grâce au système bien connu de réflexions d'ondes sonores). En ce qui concerne vos points de vie, prenez en compte deux facteurs : les différents ennemis (requins, méduses...) et votre oxygène. Eh oui, un dauphin, même s'il est capable de battre tous les records de plongée en apnée, a besoin de respirer de temps en temps. Pensez-y avant que le game over ne se charge de vous le rappeler.

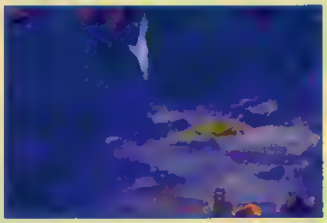


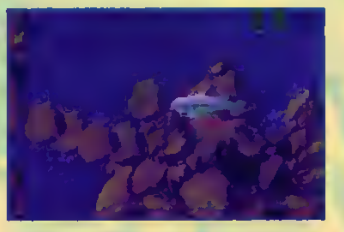
Rencontre fortuite avec un monstrueux alien. Votre sonar vous aidera à vous en débarrasser sans trop d'encombre.

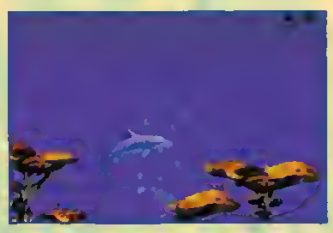
UN JEU PLANANT

Ecco 2 est un jeu d'aventure curieux. Il vous emmène dans le futur où des tubes d'eau traversent les airs, vous transforme en oiseau, puis en dauphin... Très onirique, presque poétique, mais en aucun cas réaliste. Certains lui reprocheront son manque d'actions (pas de boss, les ennemis se contentent de vous ralentir), ils n'auront pas tout à fait tort. Mais Ecco 2 a pour lui l'ambiance, la sérénité et la beauté. Un jeu pacifique et intéressant, c'est rare.

Chris,
épaulé par Terry.







TEST YOUR MIND

Ces quatre photos vous montrent quelques séquences importantes du jeu. Votre rencontre avec la tortue, le rassemblement des cristaux... En jouant à Ecco 2, vous saurez accorder à ces images toute leur valeur.

éditeur	SEGA
genre	GLOU-GLOU
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	INFINI
difficulté	PAS ÉVIDENTE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 94%

En résumé

Un jeu à l'ambiance pas comme les autres où les profondeurs nous font davantage part de leur sérénité que de leur ivresse.

GRAPHISME 96%
Le joli côtoie le très beau. Les profondeurs marines sont splendides.

ANIMATION 95%
Le cétacé évolue avec une grâce à laquelle on ne peut rester insensible.

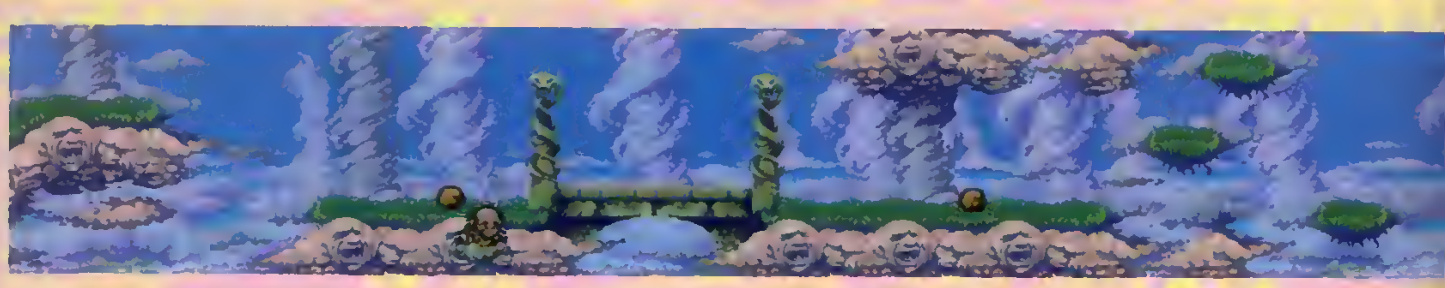
SON 85%
Ambiance sonore et musiques correctes, mais pas extraordinaires.

JOUABILITE 88%
Commandes impeccables, mais certains passages sont excessivement énervants.

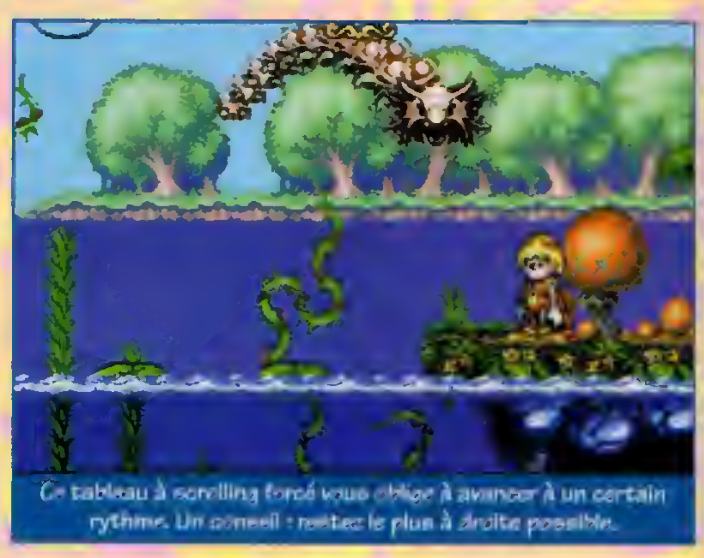
100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

FLINK

Un bon jeu de plate-forme avec un zest d'aventure et des tonnes de graphismes magnifiques, comme dirait Rambo : « Ça va faire mal ! » Mais Columbo nous prévient aussi : « Pas de jugements hâtifs. »



Flink est un petit garçon blond au visage poupin, très courageux et volontaire. Lorsqu'on lui narre la fabuleuse légende du trésor enfoui dans les entrailles de la Terre, il n'hésite pas une seconde à se jeter à corps perdu dans cette grande aventure et part à la recherche des quatre émeraudes dont la réunion fera trembler notre planète. La Terre se fissurera, ouvrant un passage vers un monde rempli d'or et de bijoux. Notre héros va parcourir des endroits terrifiants : une immense forêt, un village moyenâgeux aux habitants peu avenants, un arbre maléfique, des nuages effrayants ou les versants piégés d'un volcan.



Ce tableau à scrolling forcé vous oblige à avancer à un certain rythme. Un conseil : restez le plus à droite possible.

NE PAS PERDRE LE FLINK

Heureusement avant de partir notre petit bonhomme a été initié par un vieux sorcier à jeter des sorts, ce qui va lui être bien utile (voir encadré). Il pourra aussi trouver sur son chemin des coffres de bois qui contiennent des options telles que des fioles d'énergie, des objets pour créer des sorts ou encore des indices et des énigmes. Ces derniers sont très importants : ils donnent plein de

Comment jeter un sort

Pour jeter un sort, appuyez sur start, choisissez votre sort (à condition de l'avoir préalablement trouvé dans la hotte d'un porteur ou dans un coffre) et suivez les indications données. En effet, si les trois éléments à utiliser vous sont donnés, la plupart du temps, c'est à vous de trouver l'ordre dans lequel mélanger ces ingrédients. Si vous échouez, la marmite vous explosera en pleine tronche, ou trois petits Lemmings viendront vous narguer, ou encore une main vous attrapera et vous balancera de tous les côtés, façon shaker. Ce soft ne manque pas d'humour ! Par contre, si vous réussissez, vous pourrez appliquer le sort, à la condition, quand même, que votre flacon d'énergie soit à son niveau maximal.

Flink s'accroche aux cordes, lianes ou à ces « descente-pente ». Soyez vif à actionner les boutons B et A.

Pour éliminer ce porteur, la solution la plus radicale consiste à ouvrir le coffre et à lui jeter dessus.

dans le village à des soldats en armure ou dans l'arbre à des mouches en smoking (la mouche possède la classe naturelle faisant défaut à certains humains). Dans tous les levels, vous aurez à dégommer un maximum de bonshommes portant une hotte, pour les dévaliser. Le seul petit problème est que, lorsque vous leur avez sauté dessus

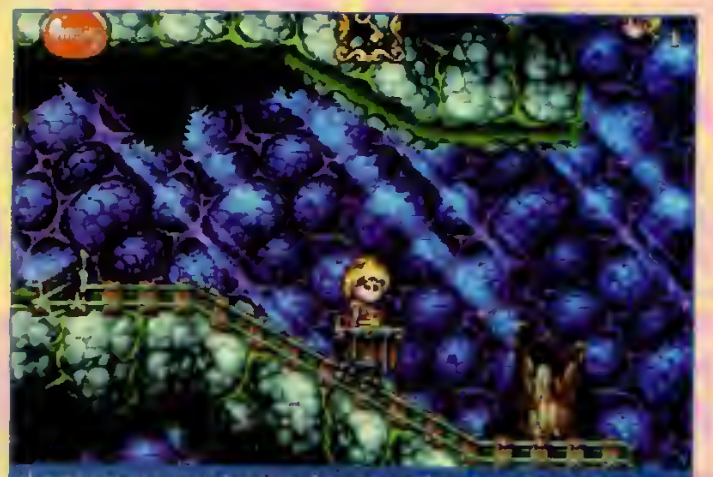
ÇA N'A RIEN D'UN PARADIS !

Ce monde est assez surprenant au premier abord. Quand on parle de nuages, on rêve plutôt de petits anges. Eh bien là, ce sont des monstres roses, horribles, qui vous entourent et dont la ronde se reserre autour de vous. Vous devez ramasser la pierre et en éliminer quelques-uns pour ouvrir une brèche. Plus loin c'est un gros nuage gris qui tente de vous pousser en vous soufflant dessus. Croyez-moi, c'est loin d'être le village dans les nuages !

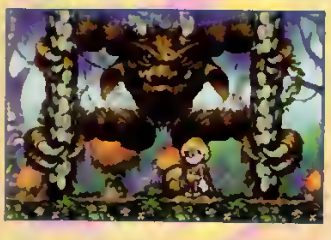
bons conseils (genre comment glisser le long des pentes pour éliminer ses ennemis) ou indiquent la façon dont va se dérouler le tableau et le comportement à adopter. Quant à l'énergie, vous la perdez sous forme de boules brillantes qui s'éparpillent quand vous heurtez un adversaire. Plus votre bouteille est pleine, plus vous perdez de boules, mais aussi plus vous pouvez aussi en récupérer. Quand vous tuez certains ennemis en leur sautant dessus ou en leur jetant une pierre, ils peuvent eux aussi dégager une petite parcelle d'énergie. Chaque monde possède ses propres êtres malfaisants. Ainsi, dans la forêt, vous avez affaire à des sortes d'hommes de Cromagnon,

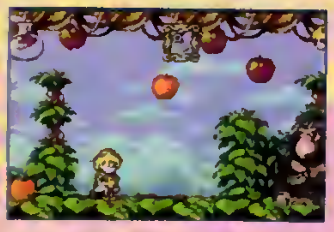
Dans ce tableau, vous devez avancer avec prudence car les pommes rouges se décrochent et vous tombent dessus.

La feuille sur laquelle vous montez pour voler est très difficile à diriger. Soyez précis et patient.



Lorsque vous vous trouvez dans ce petit wagonnet, sachez que si vous sautez, vous ne l'entraînez pas avec vous.





PAS COOL CES BOSS !

Ils sont énormes, très impressionants et nécessite chacun une approche logique. En général, leur point faible, c'est la tête. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le dernier boss est le plus petit. Chaque fois que vous en éliminez un, vous récupérez une des émeraudes nécessaires à la destruction de la porte magique. Petit indice : vous aurez quatre émeraudes à trouver mais cinq boss à éliminer !

une fois, ils s'enfuient illico. Il faut bien viser leur tête sinon ils vous font perdre de la vie. Vous l'aurez compris Flink n'est pas sorti d'affaire, mais un monde d'or, ça se mérite. Plus vous avancerez dans le jeu, plus vous pencherez pour une philosophie bannissant biens matériels et richesses.

Y A-T-IL UN FLINK POUR TROUVER L'OR ?

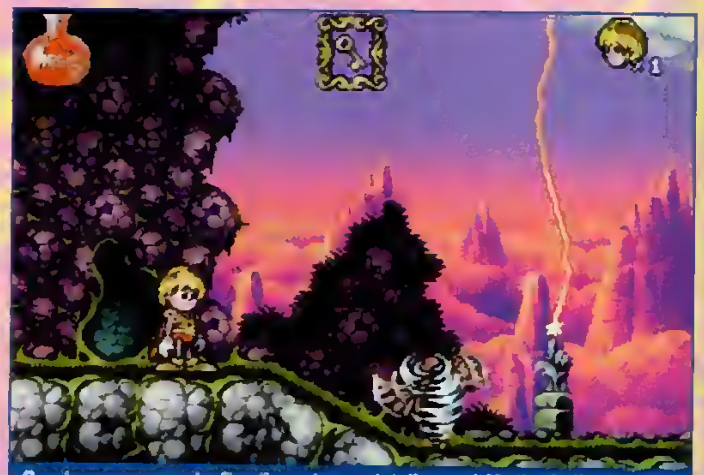
Les tableaux sont longs comme un jour sans bière pour certains membres de la rédaction. Et la difficulté augmente sans cesse. Certains font appel à la prudence, à la patience et à l'observation, comme les passages sur des balanciers. D'autres requièrent rapidité et précision. Il faut aller très vite dans les tableaux à scrolling forcé (sous peine d'être éjecté du décor). Armez-vous aussi de votre logique et intelligence (si ! c'est possible), notamment quand vous devez jeter une pierre sur une plate-forme pour la faire descendre et y accéder. Il vous faudra encore résoudre des énigmes dignes de Fort Boyard et utiliser votre magie à bon escient. Vous aurez alors la joie de découvrir des passages non indiqués sur la carte de départ ou trouver des coffres remplis de 1up. Bref, je ne vous le cache pas, ce soft demande le meilleur de vous-même et garde tous vos sens en alertesans aucun répit !

LE FLINK DE BEVERLY HILLS

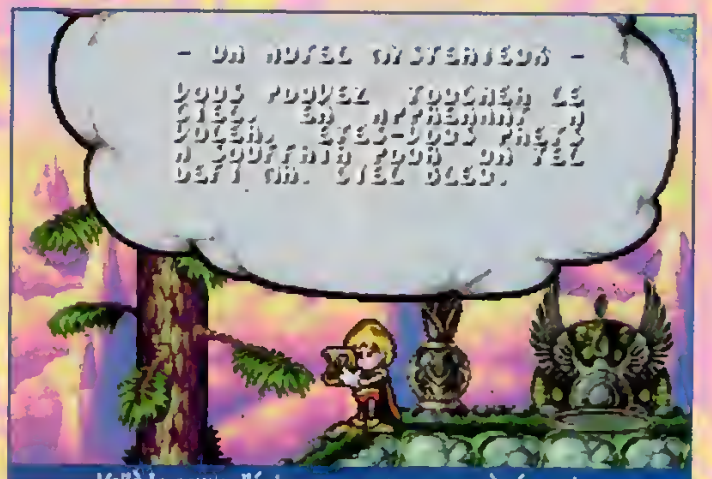
Ce jeu est très, très long : la plupart des levels (52 en tout) se divisent en sous-levels. Heureusement, l'intérêt ne faiblit pas grâce à la variété de

À quoi servent les sorts ?

Maintenant que vous connaissez la marche à suivre pour créer des sorts, il s'agit de les utiliser à bon escient. Vous en découvrirez une dizaine en tout, au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu. Grâce à eux, vous pourrez poser des bombes, envoyer valdinguer vos ennemis dans une tornade de poussière, les anéantir grâce à des éclairs ou à un démon, vous protéger avec le bouclier, atteindre des endroits inaccessibles en faisant apparaître des plates-formes ou pousser des plantes, rétrécir, etc. Mais attention, sachez que la règle d'or est de ne pas les gâcher. Car il est très difficile de rassembler tous les ingrédients nécessaires à leur constitution (voilà qui va faire plaisir à un certain Guy Roux !). Donc, avant de recourir aux sorts, observez bien les alentours pour voir s'il n'existe pas d'autres moyens de parvenir à vos fins. Et surtout, n'hésitez pas à ouvrir tous les coffres ; ils vous fourniront de précieux indices sur les recettes à suivre pour mitonner de bons sorts.



Ce signe marque la fin d'un niveau. Ici, il est difficile de l'atteindre à cause de cette espèce de monstre de Tazmanie.



Voilà le genre d'énigme que vous aurez à résoudre. Pensez aux sorts que vous avez récupérés...

FLINK

l'action, à la diversité et surtout la beauté des graphismes. Jamais, foi de testeur non atteint de cirrhose, on avait vu autant de couleurs sur la Megadrive. Le miracle ? Eh bien comme Coca, Psygnosis tient à garder sa recette. Le mystère reste donc entier sans rompre le charme. Vous assisterez à de véritables chefs-d'œuvre en matière de décors surtout pour les arrières-plans : finition des traits, harmonie des couleurs, souci du détail... Seuls points négatifs : la difficulté qui atteint parfois un paroxysme d'autant plus qu'il n'y a pas de sauvegarde ; la jouabilité qui manque parfois de précision ; et enfin la musique sans rapport avec le jeu et dont la mélodie est plus qu'ennuyeuse. Rassurez-vous, cela ne gâte en rien l'intérêt de jeu ! Un Flink sur MD vaut bien deux Flink à Miami...

Mahalia,
adore les films « Y a-t-il un Flink... »

Ce niveau est extrêmement difficile. Vous n'aurez pas toujours le temps d'ouvrir les coffres.

éditeur	PSYGNOSIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	HELAS NON
continue	3 OU 5
difficulté	EXTREME
durée de vie	IMMENSE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 87%

en résumé

Flink est un plate-forme dans lequel se mêlent habilement des éléments de jeu d'aventure. Tout ça sur fond de graphismes somptueux...

WAOUH ! LES EFFETS !

Dans ce tableau, vous allez constater vous-même que les effets de perspective sont particulièrement réussis et plutôt impressionnants. Ainsi, ces grosses boules pleines de pointes vont et viennent ou exécutent des rotations. C'est alors à vous de bien observer le rythme qu'elles adoptent et de passer quand elles se trouvent loin. Ces effets de perspective, vous les reverrez dans un autre tableau avec un scrolling forcé ; cette fois, ce sont des monstres qui arrivent du lointain pour vous sauter dessus, et l'effet est tel qu'il devient difficile de jauger où ils vont atterrir. Vous aurez encore affaire à ce genre d'effets au niveau du volcan : des serpents de lave déboulent de droite ou de gauche et grossissent en arrivant sur vous. À vous d'ouvrir l'œil et le bon ! Quand vous aurez atteint le sommet du level, vous devrez choisir entre deux maisons. Alors, laquelle ?

GRAPHISME 98%
Fabuleux. Comment ont-ils pu mettre autant de couleurs sur une Megadrive ?

ANIMATION 88%
Chaque perso a une vraie tronche. Quand Flink jette un sort, c'est un mini-sketch.

SON 64%
Vu l'ensemble, la musique pèche un peu et ne nous plonge pas dans l'ambiance du jeu.

JOUABILITE 83%
Le héros répond bien mais on aurait aimé qu'il coure plus vite.

100 95 91% 85 80 75 70 65 60 55 50

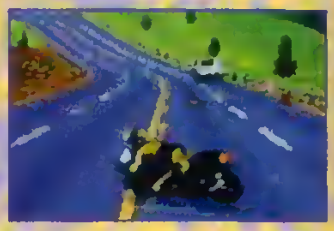
ROAD RASH

Je n'arrive plus à parler... Écrire devient difficile et mon cerveau s'embrume. Je peux seulement conduire, et encore conduire. C'est fini, j'arrête tout et voici mon dernier texte : Road Rash sur 3DO !

Je plaisante à peine. Le seul fait de voir quelqu'un jouer à cette nouvelle mouture de Road Rash m'oblige à me poser des questions existentielles. Pourquoi, en effet, écrire tous ces articles, tester tous ces jeux, se taper la bourre en période de bouclage et se creuser la tête, alors qu'il est si facile de faire le vide et passer ses journées dans un univers virtuel procurant de réelles sensations ? Pourquoi ne pas jouer à Road Rash nuit et jour ! Juré, craché, ce jeu va bouleverser votre existence et celle de vos proches. Car, comme le dit Pedro, Road Rash fait partie de cette race de jeux intemporels, qui échappent aux classements et aux petites boîtes. Ce jeu a tous les atouts pour plaire à différents publics (cardiaques s'abstenir !).

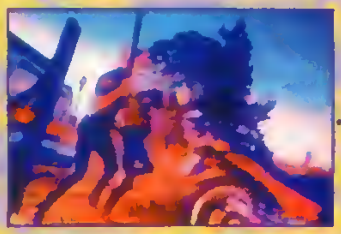
Ça va tellement vite qu'il est difficile de prendre des photos. Les sprites se dédoublent, des fantômes apparaissent...

Bon, reprenons nos esprits. Road Rash était déjà un jeu extraordinaire sur MD. Si tout le monde se battait pour y jouer, un petit malin ↗



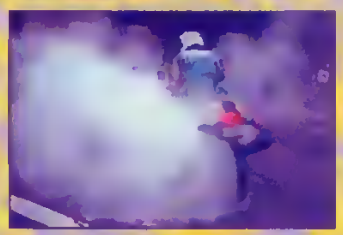
CONDUITE/BASTON

Il vous faut aussi piloter comme un dieu, zigzaguer entre les voitures, déraper, freiner et même utiliser des turbos (nitro). Sans oublier les fabuleux envols !



22 !

Pas cool de se faire serrer par les flics. Après vous être fait arrêter, une séquence filmée vient détendre l'atmosphère (enfin, si l'on veut...). Voilà ma préférée : une femme policière qui vous jette à terre et pointe votre canon scié sur vous ! Jouissif !



DÉMARRAGE

Avant chacune des courses, un petit film vous met dans l'ambiance. L'intérêt, c'est que ces films sont nombreux et qu'on en découvre toujours après quelques heures de jeu ! Avec la musique de Soundgarden ou Hammerbox, c'est l'extase !

restait toujours planqué derrière l'écran pour fustiger la réalisation sommaire de la bête. Avec cette version, même les plus pacifistes, les mangeurs de yaourt ou les âmes sensibles se tairont face à la qualité graphique du jeu. Les fonds, redessinés à partir de digits, sont sublimes et les décors en 3D mappée ont un pouvoir hypnotisant. Comme Doom, micro mythique, Road Rash prouve que les nouvelles techniques peuvent

Lorsque vous pilotez, votre moto peut rebondir, s'envoler ou s'exploser sur des éléments du décor... pas facile.

se mettre au service d'un réel game play, qu'un jeu peut être beau ET jouable. Il aura fallu être patient, se taper des dizaines de daubes enrobées dans de belles images, mais l'attente valait le coup. L'intérêt de Road Rash tient aux centaines d'anecdotes qui se déroulent à tout moment. Une course ne peut se passer deux fois de la même manière. Chaque événement influe sur vos actions et la gestion des autres

Le souci du détail

Il y a deux manières de jouer à Road Rash 3DO : la première (la plus normale je vous l'accorde) est d'essayer de sortir qualifié des cinq courses de chaque niveau pour passer au niveau suivant. Pour cela, il faut obligatoirement se classer parmi les trois premiers de chaque course, et donc contrôler, se concentrer et assurer un max. La seconde manière, dite de Matt le Fou, consiste à rigoler le plus possible.
Pour cela, il suffit de faire absolument tout ce qu'on a envie : écraser les piétons, se promener derrière les barrières de sécurité et essayer toute sortes de chutes spectaculaires.
Car Road Rash, plus qu'une course sauvage, est un festival de cascades. Je n'ai jamais vu un tel catalogue d'accidents, d'envols, de collisions et, donc, de fous rires. Les corps s'enchevêtrent, les autres concurrents vous écrabouillent lorsque vous êtes à terre et votre moto s'envole sur une bosse pour atterir sur le toit d'un mini-bus. Évidemment, l'idéal, c'est de maîtriser suffisamment bien le jeu pour, à la fois, gagner... et rigoler !

Voilà le jeu qui procure le plus de sensations. Chaque chute vous donnera de véritables frissons...

UN JEU COMPLET

Road Rash n'est pas qu'une simple course de motos. C'est aussi de la baston, de la frappe et du casse-tête !

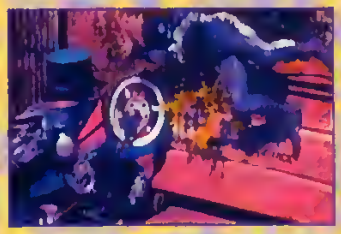
coureurs, de la police et des véhicules est époustouflante. Le souci du détail est constant : les flaques d'huile vous font déraper, des rues sont en sens interdit (et il faut de vrais réflexes), des barrages de police ont été dressés à certains endroits et des centaines de passants déambulent dans les rues des villes. Lorsque vous tombez, il faut récupérer votre moto sans vous faire écraser par les autres concurrents. Vous pouvez leur piquer leurs chaînes ou leurs matraques, mais attention, le contraire est aussi possible.

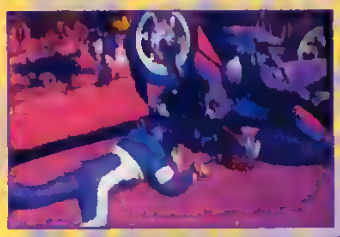
LE PREMIER JEU HEAVY METAL !

Ça, c'est pour la partie course, car l'environnement graphique, film et sonore du jeu est tout aussi réussi.

SON ET LUMIÈRE !

Les séquences vidéo de Road Rash sont le qui se fait de mieux dans le genre, sous formats confondus. Même si vous arrêtez de jouer, les clips défilent sur votre écran. Car Road Rash 3DO est un jeu qui se regarde, qui se joue... et qui s'écoute !





PAUSE SÉQUENCE

Vous avez un niveau de vie pour votre perso... et pour votre machine. Lorsque la moto est destroy, une nouvelle séquence défile à l'écran (chute, baston ou autre...). L'intérêt de ces séquences, c'est qu'on peut les couper à sa guise lorsque l'envie de jouer se fait trop pressante.

IMAGES DE SYNTHÈSE

Il n'y a pas seulement des séquences filmées dans Road Rash 3DO. Lorsque vous vous rendez au magasin de bécanes, vous pouvez visualiser votre prochaine acquisition grâce à une magnifique animation 3D digne des meilleurs moments d'Imagina. Classe !

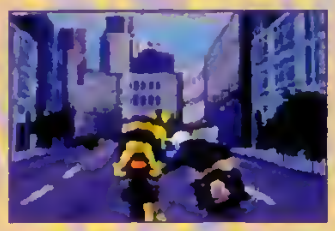
Matt est-il fou ? L'avis des players !

STEF LE FLOU (conducteur de kart) : « J'ai été vivement impressionné par le game play. J'ai joué sur pas mal de jeux 3DO et c'est le premier sur lequel je m'éclate ! »
PEDRO (rédac chef) : « Road Rash, c'est un jeu tout simple mais vraiment jouissif. Le plaisir de jouer passe avant le thème. Un peu comme Micro Machines ou Bomberman. »
ELWOOD (en vacances de Super Bitos) : « C'était déjà un des meilleurs jeux de la Megadrive. Sur 3DO, on dirait une borne d'arcade ! C'est beau, ça va vite, on peut y jouer des nuits entières. »
IGGY (en vacances à Hossgord) : « C'est le premier jeu qui me donne envie d'acheter une 3DO. Mais j'attends FIFA et Needs for Speed pour être totalement convaincu... »
EL DIDOU (« appelez-moi Bruce Lee ») : « C'est un bon jeu, détendant et aux multiples facettes. En plus, pour une fois sur un simu de course, il y a de beaux décors. »

Au secours ! Mieux vaut rester un maximum concentré et éviter les chutes pour finir premier...

À tomber par terre, devrais-je plutôt dire. Des dessins présentant les tronches des concurrents (digits déformées) aux véritables films qui annoncent ou terminent chaque scène, en passant par les images animées 3D du magasin de motos, tout est parfait. Quant au son, sachez (pour baver un peu plus) que toutes les séquences hors course sont l'œuvre de véritables groupes hard, trash, grunge ou autres (comme Therapy ou les fabuleux Soudgarden, oui, ceux de Black Hole Sun !). Avec l'ambiance bikers/parodique du jeu, on croit rêver !
Évidemment, il y a un os dans cet océan de plaisir : la 3DO n'est pas sortie officiellement en France. En import, elle doit donc coûter quelque chose comme 2 900 F. C'est beaucoup pour un seul jeu. Nous nous sommes d'ailleurs longuement demandé si nous devions vraiment accorder autant de place à un jeu sortant sur cette machine élitiste, mais comment faire l'impasse sur l'une des cinq meilleures sorties de cette fin d'année ?
En tout cas, grâce à Road Rash, la 3DO a aujourd'hui sa place dans Player One.

Matt le Fou,
disparu jusqu'à la sortie de Road Rash 2.



LÉGITIME DÉFENSE !

Une grosse difficulté est de ne pas se faire coincer par la police. Pour cela, n'hésitez pas à vous défendre, car si vous êtes arrêté, la course cesse et vous devez payer une amende conséquente.

3DO ROAD RASH

99%

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	MEILLEUR JEU DU MONDE
joueur(s)	1 (SNIF !)
sauvegarde	HEUREUSEMENT
continue	INFINI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	POUR LA VIE !
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 100%

en résumé

Road Rash est plus qu'une course de motos. C'est le plus grand jeu de baston de l'année et une véritable décharge d'adrénaline.

95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME — **97%**
Les fonds digitalisés et décors en 3D mappée procurent un réalisme impressionnant.

ANIMATION — **93%**
Elle peut sembler saccadée aux premiers niveaux, on revient vite sur son jugement.

SON — **97%**
Les musiques des scènes intermédiaires sont fabuleuses. À écouter même sans jouer.

JOUABILITÉ — **99%**
Un enfant de trois ans pourrait conduire et s'amuser sur Road Rash...

Un petit clic
vaut mieux que des grandes claques.

Du lundi au vendredi, à 17 h 25, 17 h 55 et 1 h 55,
Multi Media Player,
c'est toute l'actualité des jeux vidéo sur P.C. :
shoot' em' up, kill' em' all, jeux d'aventure, de réflexion, de guerre ou d'action. C'est aussi toutes les astuces pour dégainer à temps votre souris et éviter de prendre des claques.

SUPER BOMBERMAN 2

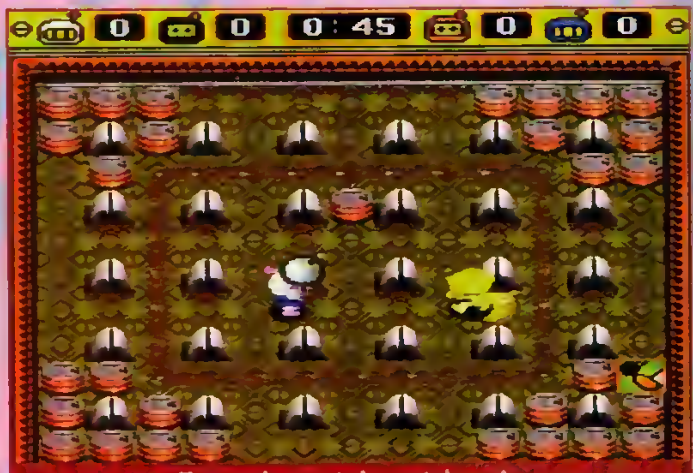
Super Nintendo

Le « tag match » : deux Bombermen noirs contre deux blancs. Une nouveauté !

Bomberman premier du nom figure en excellente place dans le Top 10 des meilleurs jeux de la création. Suspense insoutenable : nos amis Bombermen sauront-ils nous émerveiller une nouvelle fois ?

Super Bomberman ! Rien qu'à l'évocation de ce nom, notre sang de joueur se glace. Ce jeu fait l'unanimité au sein de la rédac, il nous a rendus fous, nous a fait perdre des mois de boulot, il comble de bonheur des joueurs les plus exigeants... et c'est mon ami depuis plus d'un an et demi. Alors je ne vous cache pas que c'est avec un peu d'appréhension que j'ai allumé ma console pour découvrir le petit frère. Petit ouf ! de soulagement dès que je m'aperçois que les deux modes de jeu sont toujours là : le « normal » et le « battle ». Consciencieux, je retiens l'envie qui me tenaille de commencer par un petit « battle » vite fait et j'attaque sur le « normal ». Le but est toujours aussi simple : il faut passer de niveau en niveau en tuant une flopée de monstres. Grosse nouveauté : l'arrivée du scrolling. Eh oui, vous n'évoluez plus sur un tableau unique mais bien sur un niveau entier. La conséquence ? Ceci permet de multiplier le nombre d'animations (parfaites) en tout genre. Vous montez dans un canon qui vous envoie sur un ressort et vous terminez de l'autre côté du niveau ; c'était infaisable sans le scrolling ! Bref, il n'y a pas d'ambiguïté : l'amélioration par rapport au premier est nette. Seul regret : le scrolling ne permet plus de jouer à deux.

Au risque d'en choquer certains, il faut bien avouer que le « normal », on s'en balance un peu finalement. Ce qu'on veut, c'est se friter entre potes. Et pour ça, il n'y a qu'une solution : le mode « battle » ! Avec trois acolytes, je prends mon paddle. Quelques sourires et regards en coin... sous-entendu « Je vais vous mettre vos mères à tous. » Pour cela, on peut adopter deux styles de jeu : le « chacun pour sa peau », classique, ou



En remplacement du gant, la main. Elle permet de se promener avec sa bombe.

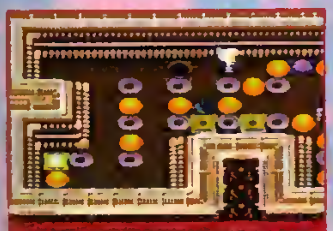
Un des bosses du mode « story » : ses déplacements rappellent ceux du clown dans Bomberman I.

Voici la roulette qui vous permet d'avoir une option — un malus si vous n'avez pas de chance — pour le set suivant.

le « tag match ». Dans ce dernier, deux Bombermen blancs font équipe contre deux noirs. Voilà matière à de bons délires en alliant les styles : mettez un joueur bourrin avec un vicieux... des heures d'amusement !

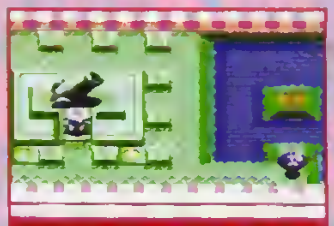
Les options du « battle »revues et corrigées ?

L'utilité des options dans Bomberman n'est plus à prouver. Certaines sont toujours au goût du jour (patin, flamme, pied...), d'autres sont parties aux oubliettes. Ainsi, le poing remplacé par la main. Celle-ci a la même fonction ; mais elle vous permet en plus de transporter votre bombe. Utile, je l'admets. Le problème, c'est qu'elle ne vous laisse pas libre de renvoyer les bombes des autres. Fini les parties de ping-pong qui avaient tant dans de charme... Sniff ! Pour ce qui est des nouveau-nés, souhaitons la bienvenue aux bombes visqueuses. Ces bombes ont la particularité de rebondir contre tout obstacle si vous les poussez avec le pied. Avec le poing, elles rebondissent çà et là puis s'arrêtent au hasard. Utilisées avec précaution, elles peuvent constituer une arme redoutable. Quelques autres surprises s'ajoutent à cet inventaire mais je vous laisse le plaisir de la découverte.



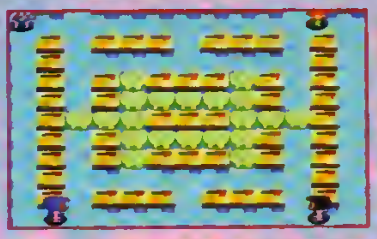
En mode « story », il faut que vous placiez vos bombes devant les bases pour ouvrir la porte.

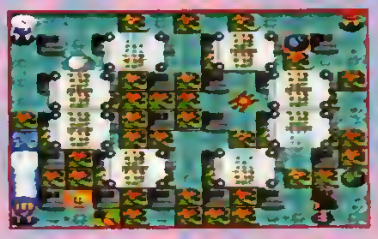
Dix champs de bataille sont proposés. Les options également ont été modifiées : certaines ont disparu mais d'autres, fort intéressantes, font en contrepartie leur apparition (voir encadré). Ce qui m'a fait craquer un max, c'est la roulette : à la fin d'une manche, le vainqueur a le droit de la faire tourner. Il entame le set suivant avec l'option sur laquelle la roue s'est arrêtée : main, pied... Mais il peut également tomber sur un malus. Je ne vous cache pas que tous les adversaires prient pour que ce malus sorte : « Bien fait pour toi ! » Vous verrez aussi que les Bombermen ont des bombes et des déflagrations de leur couleur. Mais stoppons là : tant de détails ont été travaillés que l'énumération prendrait des pages.



Entrez dans le canon. Il va vous propulser sur le ressort placé au milieu de la rivière : amusant !

Les bombes visqueuses utilisées avec la main rebondissent au hasard... Faites attention !





TOUS LES LEVELS DU MODE « BATTLE »

Voici les dix tableaux qui composent ce mode (d'accord, dix c'est peu, on en aurait voulu un peu plus). Bien entendu, certains rappellent la première cartouche. Outre la Normal zone qui perdure, le stage 8 ressemble à la Belt zone. Dans les « tout beau, tout neuf », notons le concept du stage 2 qui est bien pensé : vous évoluez sur des blocs de glace... alors, forcément, ça glisse et c'est la galère pour manœuvrer ! Les stages 7 et 3 sont un peu spéciaux. On ne découvre leur intérêt qu'après plusieurs parties (je vous laisse voir). Je sais que nous avons tous nos tableaux préférés et d'autres que nous aimons un peu moins. Mon coup de cœur dans SB 2, c'est le stage 10. Dans celui-ci, vous pouvez faire sauter votre perso au-dessus des briques et des bombes. Attention tout de même, car on ne peut traverser le mur. Quoi qu'il en soit, prenez le temps de tous les essayer pour voir par vous-même leurs spécificités, ça vaut vraiment le coup !

Préparez votre partie : roulette « on » ou « off », durée de la partie... Les options sont nombreuses.

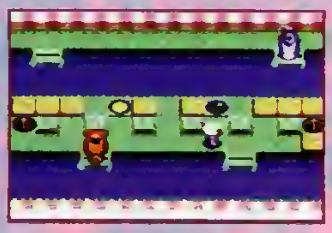
Bien qu'il conserve le même principe de jeu, Super Bomberman 2 se démarque par bien des points de son prédécesseur : il ajoute des tonnes de choses mais enlève cependant un certain nombre de bonnes idées. Pour un pro du premier Super Bomberman, les débuts sont donc forcément décevants. Mais, avec un peu de pratique, on découvre toutes les nouvelles possibilités qui, une fois maîtrisées, rendent les parties aussi infernales qu'autrefois. « J'vais t'exploser la gueule ! », « Tous sur le bleu... », autant de phrases qui vont redevenir monnaie courante dans notre salle de test. Que c'est bon !

Caliméro,
Chris et Jibé, Bombermen fous !

Posez une bombe à proximité de ces détonateurs... et admirez la superbe réaction en chaîne.

PLUS DE TABLEAUX, DES NIVEAUX !

Je vous le disais, la grande nouveauté du mode « normal » vient du scrolling. Il va donc falloir vous habituer au fait que vous ne jouez plus sur un tableau unique. Pour parvenir sur l'île centrale, prenez l'un des deux bateaux. Il vous y conduira automatiquement. Une fois que vous en aurez fini avec monstres et capsules, il vous ramènera sur le rivage. Ce n'est qu'un exemple ; bien d'autres animations amusantes et excellemment conçues vous attendent...



Indécis s'abstenir !

Ce qui est remarquable dans ce soft, c'est le choix d'options. D'abord, il y a les deux modes de jeu (« normal » et « battle », vous devez le savoir depuis le temps !). À l'intérieur du « battle », vous pouvez opter pour un match classique ou le « tag mode ». Reste à choisir le tableau sur lequel vous affronterez vos adversaires, humains ou machine. Ensuite, vous déciderez de la force de l'ordinateur. D'accord, cela n'est pas bien nouveau ! Faites donc varier le temps : une, trois, cinq minutes ou même infini, mettez la roulette en marche (sauf en « tag » où elle n'existe pas), et si vraiment vous n'en avez pas assez, vous pouvez agir de telle sorte que le mur ne s'arrête pas, qu'il couvre tout l'écran (faites 5656 dans les passwords et revenez en « battle »). Allez, soyez objectif, c'est pas beau tout ça ?

Super Nintendo
SUPER BOMBERMAN 2

éditeur: HUDSON SOFT
genre: BOMBERMAN
joueur(s): 1 A 4
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: OUI
difficulté: MOYENNE
durée de vie: INFINIE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 98%

En résumé

La cote du mode « normal » grimpe de plusieurs points et celle du mode « battle » demeure à son maximum. Conclusion ? Voilà un grand jeu !

GRAPHISME 90%
Quelques améliorations par rapport au premier : c'est tout dire...

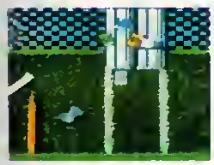
ANIMATION 95%
De tout petits ralentissements en « battle ». Parfait en « normal ».

SON 85%
Musique japonisante, toujours entraînante mais un peu soûlante à la longue !

JOUABILITÉ 96%
Quand vous maîtriserez les options, vous approcherez du nirvana.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

DEVENEZ UN AS AU VOLANT DES MICRO MACHINES !



Micro Machines, le jeu le plus fun et le plus convivial de cette fin d'année, arrive sur Super Nintendo et Game Boy.

Aux commandes d'un véhicule miniature, soyez le plus rapide contre la montre ou vos adversaires (jusqu'à 4 sur Super Nintendo et 2 sur Game Boy), sur des parcours tracés dans les environnements les plus délirants : une table d'écolier (attention aux taille-crayons, stylos ou classeurs), un établi (attention aux écrous et boulons, aux tournevis ou à la colle), une table de cuisine (attention aux oranges, au miel ou au lait), un billard...

Le choix de votre pilote vous appartient et le type de véhicules tels que le 4x4, la F1, le tank ou l'hélicoptère est déterminé par le parcours.

Alors à vos marques, prêt... foncez !!!

*2,19F la minute

SUPER NINTENDO

GAME BOY

SONY GAME LINE
NOUVEAUTES & CONCOURS SUR LE
36 68 22 02 *

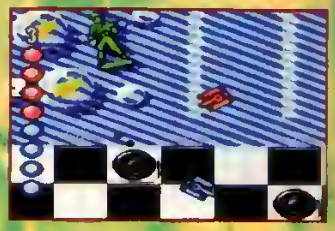
Codemasters

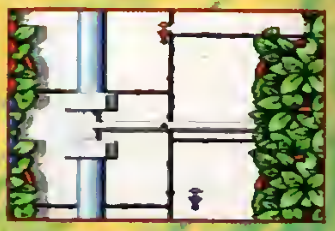
SONY
ELECTRONIC PUBLISHING

MICRO MACHINES

Jouer aux petites voitures sur la table de la cuisine à votre âge, c'est un peu la honte... Évidemment, si trois de vos copains s'y mettent aussi, c'est déjà moins suspect. Et si c'est sur Super Nintendo, personne ne vous dira rien !

Peu nombreux les jeux auxquels on peut jouer à quatre et se fendre la poire : il y a Bomberman, NBA Jam et... Micro Machines ! Eh oui, contrairement aux autres versions qui n'acceptaient que deux joueurs, celle-ci vous permet de jouer à quatre simultanément (même si vous n'avez que deux manettes). Ici, pas d'écran coupé en quatre, le principe reste toujours le même : le scrolling suit la voiture de tête et vous marquez un point à chaque fois que vous réussissez à larguer vos adversaires. Bien entendu, tous les coups sont permis et rien ne vous empêche de balancer les copains dans le décor ou les faire tomber de la table de la cuisine... Ah oui, j'oubliais, pour ceux qui ne le sauraient pas encore, cette course de véhicules en tout genre n'a rien de sérieux puisqu'il s'agit de jouets miniatures qui vont s'affronter sur des circuits bricolés avec les moyens du bord : vous devrez ainsi slalomer entre les boîtes de corn flakes et les oranges sur la table de la cuisine, éviter les gouttes de glue et les clous qui tapissent le sol du garage, sauter par-dessus les flaques d'eau du bac à sable, plonger





T'AS QUOI COMME BAGNOLE, TOI ?
Du char d'assaut à la F1 en passant par l'hélico, vous pourrez tout conduire sans permis !

D'accord ! un char c'est lent, mais, au moins, vous pourrez dégommer l'adversaire si vous n'arrivez pas à le rattraper.

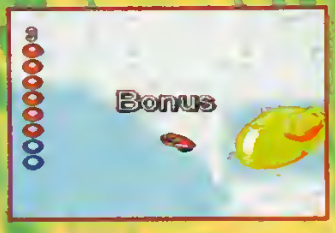
LES GOSSES DU QUARTIER

Vous pourrez vous mesurer à une dizaine de gamine, et en mode « challenge », chaque victoire vous permettra de gagner une Micro Machine.

Quels que soient le terrain et les véhicules, le mode « quatre joueurs » tourne vite à la course de stock-cars, tant mieux !

dans les trous de la table de billard, ou bien encore bondir d'un bureau à l'autre en vous servant d'une règle comme trampoline. Deux modes de championnat plutôt bien ficelés permettent de jouer tout seul sans s'ennuyer, mais rien ne vaut évidemment une bonne partie à quatre ! Même si les graphismes et les sons ne cassent pas des briques, l'originalité des circuits et l'excellente jouabilité rendent ce jeu cent fois plus excitant que les simus de course habituelles.

Little Big Marc,
mi-gros machin



VAS JOUER DANS TA CHAMBRE !

Jamais ! C'est bien plus marrant dans la cuisine, sur le bureau de papa, sur le billard, dans le sable, dans le garage, ou même dans la baignoire !

éditeur	CODEMASTERS SONY
genre	COURSE AUTO
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

94%

PLAYER FUN 95%

en résumé

On se marrait déjà comme des petits fous en jouant à deux sur la version Megadrive, alors imaginez ce que ça peut donner à quatre !

L'esprit de Woodstock

Ami, si tu vis en communauté avec tes compagnons au fin fond du Larzac, avec juste quelques chèvres et une Super Nintendo équipée de deux manettes, ne flippe pas, tu vas quand même pouvoir jouer à Micro Machines à quatre... Pour cela ami, il te suffit de partager les manettes dans une grande communauté d'esprit et de corps : deux joueurs utiliseront le même joypad, l'un du côté gauche, en se dirigeant avec la touche directionnelle et en accélérant avec le bouton « left », l'autre du côté droit en se dirigeant avec deux boutons et en accélérant avec le bouton « right » (une astuce empruntée à la version Game Gear, super cool, qui permettait déjà de jouer à deux sur la même console). Et si tu n'as qu'une manette ? Alors là, ami, je ne peux rien pour toi, il va te falloir vendre quelques fromages pour te payer un autre joypad. Quoi ? Non, merci ami, mais je n'aime pas le fromage.

GRAPHISME 87%
Simple, lisible et original. Réussi quoi !

ANIMATION 86%
L'animation des véhicules n'est pas transcendante, mais le scrolling est impeccable.

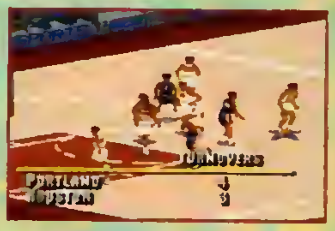
SON 80%
Les musiques sont sympa, mais les bruitages manquent un peu de pêche.

JOUABILITÉ 90%
Le niveau de difficulté est bien dosé et les commandes sont d'une simplicité enfantine.

NBA LIVE 95

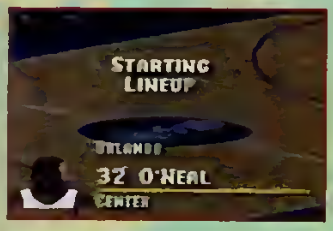
Super Nintendo

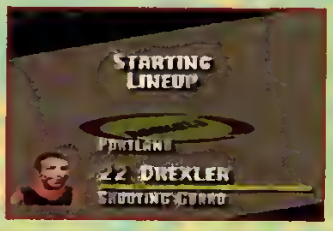
Jusqu'à présent, à part Tecmo NBA Super Basketball, les simus de basket ne faisaient pas l'unanimité.



« DEEEEEEEFENCE ! »
Les équipes victorieuse en NBA ont toutes une bonne défense. Dans ces trois exemples, vous pourrez prendre la balle à l'adversaire sans fautes.

NBA Live 95, c'est un peu le supermarché de la simulation. Vous y trouverez toutes les options que vous souhaitez. Entre arcade pure et simulation, vous avez même la possibilité de « customiser » le jeu à votre main en activant certaines options comme la fatigue des joueurs, la prise en compte des fautes, etc. Évidemment vous pouvez participer à différents types de matchs : depuis la simple exhibition en passant par le championnat NBA complet jusqu'aux play-off. Vous pouvez même décider de ne pas jouer certains matchs et laisser faire la console. Le style de jeu de votre équipe peut lui aussi être modifié suivant votre tactique ; vous pouvez décider d'être plus ou moins offensif, et, suprême subtilité, lorsque vous jouez en défense, choisir sur quel joueur vous voulez défendre, voire même placer deux types de votre équipe sur un seul joueur adverse particulièrement coriace. Côté attaque, les possibilités sont moins nombreuses. Mais étant donné la prise en main instinctive du jeu, les actions spontanées s'enclenchent naturellement pour vous laisser un maximum de liberté





NBA Live 95, disponible aussi sur Megadrive, réussit l'exploit de réconcilier les fans d'arcade et de simulations.

Les Magic d'Orlando affrontent les Bulls de Chicago. Shaq, dans une position inhabituelle se prépare à faire une passe.

NBA LIVE 95

éditeur: OCEAN
genre: SIMU. BASKET
joueur(s): 1 A 5
sauvegarde: OUI
continue: INFINI
difficulté: FACILE
durée de vie: 1 SAISON NBA
prix: E F

PLAYER FUN 85%

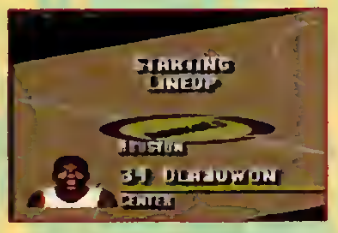
LA MAIN AU PANIER

Le alley-oop est une des actions les plus spectaculaires du basket moderne. Pour la réaliser, il suffit de passer la balle au bon moment à un partenaire démarqué qui se trouve près du panier.

C'est une action typique de contre-attaque. Horace Grant, des Bulls, smashe sur la tête de son défenseur. Deux points de plus.

et apporter un côté spectaculaire. En plus, le style de chaque joueur de la NBA a été respecté. Par exemple, Shaq réussira tous ses smashes sous les paniers, mais vous aurez du mal à lui faire marquer un panier à trois points. Et ça c'est un vrai plaisir. Pour finir, juste un mot sur les cris de la foule, qui sont particulièrement bien gérés et soulignent toutes les phases importantes de jeu, un peu comme dans FIFA Soccer. Idéal pour vous mettre dans l'ambiance et vous croire dans un vrai match.

Flying, Air, Pedro.



ILS SONT TOUS LÀ !

Les grandes stars de la NBA sont présentes ; seul absent notable, Charles Barkley. Sinon vous pourrez smasher sur la tête de vos adversaires avec Shaq ou Olajuwon, mon préféré.

En résumé

Sans sacrifier au plaisir pur, NBA Live 95 est une bonne simulation. Le jeu balance entre ces deux tendances ce qui pourra frustrer les puristes mais satisfera les amateurs de basket.

Une partie à cinq

NBA Live 95 est la seule simulation de basket qui peut se jouer à cinq en même temps avec le Multitap (la version MD accepte quatre joueurs). Cette option permet à chaque participant de contrôler tous les joueurs d'une même équipe. Seul défaut, l'action est parfois confuse et on se mélange souvent les pinceaux entre partenaires. Autre ennui, dans la version SNIN, il est parfois difficile de reconnaître le joueur qu'on contrôle, il aurait été souhaitable que les initiales du joueur (ou de son poste) apparaissent quand il est sélectionné. Dernier petit regret : quand on joue seul, on ne peut pas préparer de tactique, on est donc obligé de construire son jeu en fonction des mouvements de ses partenaires. C'est plus spontané, mais les vrais puristes se sentent un peu frustrés. Cela dit, NBA Live est la meilleure simulation de basket disponible sur le marché.

GRAPHISME 90%
Les sprites ne sont pas énormes mais bien délimités, donc pas de bouillie de pixels.

ANIMATION 85%
Bonne qualité d'ensemble. Certaines séquences (smashes) ont bénéficié d'un réel effort.

SON 90%
Le bruit de la foule colle aux actions du match et vous plonge dans l'ambiance.

JOUABILITÉ 95%
Un point fort du jeu. Les commandes sont instinctives et la lisibilité toujours claire.

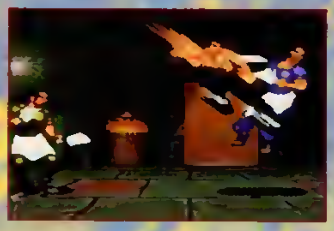
Super Nintendo

DRAGON

Vénérable lecteur si tu ne veux pas passer à côté d'un excellent jeu de combat, lis ces misérables lignes. Et rappelle-toi :

Après le cinéma, le Petit Dragon s'attaque aux jeux vidéo avec un soft 100 % baston. Dès le départ, ça en jette : on a droit à une belle page de présentation et, en plus, la musique est bonne (« Quand la musique est bo... — Ferme-la, Jean-Jacques ! »). Après un petit tour du côté options (différents niveaux de difficulté, vitesses de jeu, etc.), on peut commencer. Le mode « story » suit le scénario du film en reprenant tous les grands combats. La première scène se passe à Hong-Kong. Bruce Lee doit se battre contre un marin. Et là, j'avoue que je me suis pris une belle raclée.

GARÇON ! UN ASPRO, SVP !
Quand, au bout de la chaîne, tourne un petit bâton, ton ennemi risque fort de devenir marron.



quand le Dragon crache du feu, il est temps de te mettre au jeu. C'est grave, Docteur ?

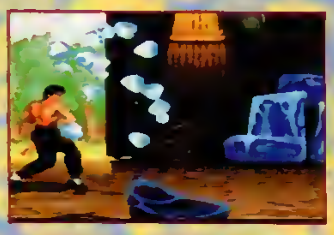
Comme dans le film, vous devrez affronter le démon de Bruce Lee. L'étrangler avec le nunchaku est votre seul chance.

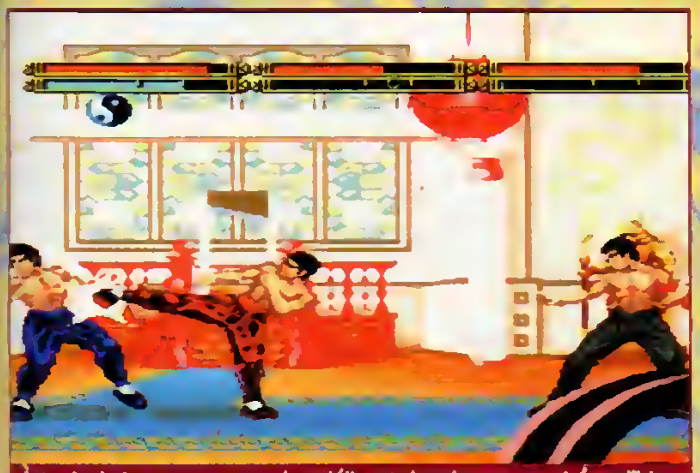
Bien sûr, le premier réflexe du Pigistus Enervus, c'est de crier haut et fort : « Ce jeu est nul ! » Mais une petite voix intérieure me persuada de poursuivre mon apprentissage. « Augmente ton chi (...tu vas à Rio...) si tu veux vaincre ton ennemi. » Oh ! z'y va, comment elle me cause la petite voix ! Le Petit Dragon n'a pas de super pouvoirs mais selon sa forme psychique (le chi) il pourra passer dans des modes différents. Les coups sont plus rapides (mode « fighter ») ou plus mortels (mode « nunchaku »). Ce point de détail maîtrisé, je me suis mis à éclater tous les opposants (dix au

DRAGON

AVEC OU SANS GLACE ?

Pendant le tournage du « Big Boss », Luke Sun vient venger son frère. Méfiez-vous de lui et surtout des blocs de glace qu'il vous balance.





À trois, le jeu est encore plus délirant. Les longues soirées d'hiver s'annoncent musclées. Y a du kung-fu dans l'air...

total) qui osaient se dresser devant moi. Une fois le jeu torché, je suis parti en quête d'un adversaire à ma taille. Deux innocents ont voulu m'affronter... Pas de problème, on peut jouer à trois grâce au multitap, c'est même le gros plus de la cartouche. Et là, je vous assure que ça devient top délire. Les fans de Street peuvent toujours râler, Dragon a un style bien à lui et, en plus, il est agréé par la fédération de kung-fu wu shu. Na !

El Didou.

Si tes yeux se ferment au soleil, attend qu'il fasse nuit.

PATIENCE, TU Y ARRIVERAS...

Le choix des photos fut difficile, il y en a tellement de bonnes à faire sur ce jeu. Mais je n'ai hélas pas assez de place pour tout vous montrer.

L'avis de Matt et Chris, en bisbille

CHRIS FIGHTER : « Pffff ! mais qu'est-ce que c'est que ce délire ? Un bon jeu de baston, Dragon ? OK, le jeu à trois est sympa (deux minutes), OK, c'est cool d'incarner Bruce Lee, mais c'est tout. Allez, parlons clairement. Le seul jeu sur console qui se détache du lot est Street Fighter. Tous les autres rament derrière, à part bien sûr les perles de la Neo Geo (Fatal Fury Special, Art of Fighting 2 et le tout récent King of Fighters' 94...). OK ? »

MATT : « À première vue, Dragon n'a rien d'impressionnant. Pas de gerbes de flammes ni pouvoirs spéciaux, et des graphismes d'une classe absolu ! Pourtant, dès que l'on se plonge un peu plus profondément dans ce jeu, très réaliste, on en perçoit la puissance. Dragon n'a rien à voir avec les milliers de clones de SF II. Comme un vrai sport de combat, Dragon ne se révèle qu'avec le temps. Je suis persuadé que Chris, après quelques heures passées avec ce jeu, pourrait bien revoir son jugement. On tient le pari, Chris ? »

éditeur	VIRGIN
genre	COMBAT
joueur(s)	1 À 3
sauvegarde	NON
continue	3
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

89%

PLAYER FUN 98%

En résumé

Retiens cette phrase, petit vermisseau : si la branche est moins lourde que le tronc, Dragon est un excellent jeu de baston. Atchao !

GRAPHISME — 84%
Ç'aurait pu être un peu plus joli mais bon, ne nous plaignons pas trop.

ANIMATION — 85%
Les mouvements sont sublimes, un véritable plaisir des yeux.

SON — 85%
Une très bonne musique et des bruitages à la Bruce Lee remarquables.

JOUABILITÉ — 85%
Si, au début, on rame un peu, on apprend vite à maîtriser le Petit Dragon.

SUPER HOCKEY

Super Nintendo

Voici un joyeux boxon qui se produit malheureusement un peu trop souvent. Vous y voyez quelque chose, vous ?

L'hiver arrive, le hockey sur glace reprend ses droits. C'est l'occasion de voir débarquer sur nos consoles le cru 94/95 des simulations avec, à sa tête, Super Hockey.

Après Electronic Arts et Sony, c'est maintenant au tour de Nintendo de commercialiser sa simulation de hockey. À l'inverse de la série NHL, Super Hockey dispose d'un atout de taille pour séduire le public français et du sud de l'Europe plus généralement : il s'agit de sa facilité d'accès. En effet, Super Hockey dispose d'un sommaire dépouillé lequel, quoiqu'un peu superficiel, prend en compte les principaux facteurs inhérents à ce sport ; quel soulagement d'en avoir fini avec les menus aux arborescences toutes plus complexes les unes que les autres ! Mais l'indiscutable avantage de cette simulation, c'est sa réalisation, qui exploite de fort belle façon le mode 7 et les rotations hard de la Super Nintendo.

LE HOCKEY SE MET AU MODE 7

Super Hockey propose soit des matchs exhibition inintéressants au possible soit, bien sûr, un championnat ou encore des play-off nettement plus prenants. Les trois options du menu qui s'y rattachent permettent d'accroître le réalisme et, du même coup, la difficulté de la simulation. Ainsi, vous pourrez notamment activer les changements de formation et la prise en compte des fautes. Cela permet de développer un jeu basé sur la supériorité

À l'instar de NHL Hockey, on retrouve un commentateur qui relate brièvement les points forts du match.

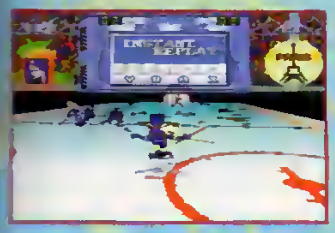
Rotations permanentes

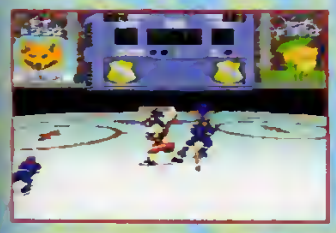
Il y avait déjà de superbes simulations de hockey sur glace, réalistes à souhait comme (allez au hasard NHL Hockey !) . Avec Super Hockey, nous disposons désormais d'un soft qui, outre le réalisme, est doté d'un visuel très impressionnant du fait de l'utilisation permanente du mode 7 et des célèbres rotations hard de la Super Nintendo. Le principe est le même qu'avec Super Soccer ou World League Basketball : utiliser la 3D pour donner au joueur l'impression qu'il est sur le terrain. Il convient toutefois de souligner que ce perpétuel mouvement du champ de vision est fatigant à la longue et rend l'animation un petit peu saccadée.
Ajoutons enfin que l'utilisation des rotations implique une certaine difficulté à diriger un hockeyeur vers un point précis de la patinoire.
Quoi qu'il en soit, force est d'admettre que ce jeu exige une certaine persévérance pour domestiquer l'étrange jouabilité qui résulte de ces innovations.

Les Loups de Minsk opposés aux Gladiateurs de Montréal. Une affiche qui promet d'être sanglante.

Les play-off sont des rencontres opposant deux équipes qui se départagent au cours de sept matchs .

SUPER HOCKEY





En infériorité numérique, le gardien de Minsk doit faire preuve de virtuosité pour contrer le bombardement adverse.

Un hockeyeur de Montréal maimène un Loup de Minsk. Malgré les apparences, la faute n'est pas évidente.

numérique, la composante essentielle pour inscrire des buts. Cependant, Super Hockey possède également quelques petits défauts relatifs à la jouabilité. Même si vos partenaires gérés par la console le sont en général plutôt bien, il arrive que l'on se retrouve dans des situations de cafouillage monstrueux où l'on ne distingue plus qu'une mêlée de sprites se chevauchant. Cela dit, l'ensemble (mis à part le son) en fait un jeu plus qu'honnête.

Wolfenstone 3D

L'OPTION « MAGNÉTOSCOPE »

Le déroulement des actions est très rapide voire même un peu flou. L'option « magnétoscope » intégrée permet de revoir les cinq dernières secondes de jeu et, ainsi, de comprendre comment un palet s'est retrouvé au fond des filets, par exemple.

L'activation de l'option « changement de ligne » ne semble pas vraiment être d'une grande utilité.

éditeur	NINTENDO
genre	SIMU SPORTIVE
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	PILE
continue	NON
difficulté	PARAMÉTRABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUZ 85%

En résumé

Exploitant toutes les possibilités de la SNES, cette simulation devrait enthousiasmer les amateurs de hockey, et même ceux qui le sont un peu moins.

88%

GRAPHISME 85%
Plutôt bien, même si les sprites perdent de leur définition lorsqu'ils sont vus de loin.

ANIMATION 80%
Basée sur un mode 7 secondé par des rotations hard, c'est parfois un peu saccadé.

SON 65%
Composante majeure de l'ambiance, c'est hélas le point noir de ce jeu.

JOUABILITE 80%
Quand on s'est fait aux incessantes rotations, ça baigne dans l'huile.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

FIFA SOCCER 95

FIFA Soccer étant la meilleure simulation de foot sur consoles 16 bits, on attendait beaucoup de cette nouvelle version.

Malgré l'excessif bourrage de crâne consécutif à la Coupe du monde, le foot n'a pas perdu une once d'intérêt, en tout cas sur console. Alors partons, l'âme libérée de tout a priori, vers l'univers verdoyant de FIFA 95. Quoi de neuf au pays du ballon rond ?

On s'en doutait, FIFA 95 n'est pas une refonte totale de FIFA. En effet, les programmeurs ont préféré garder les éléments à la base du succès de ce jeu, tout en y adjoignant quelques petits plus. Côté options, les seuls changements apportés sont la possibilité de choisir les équipes natio-

ULTIMES RÉGLAGES
On peut difficilement faire mieux ! Que ce soit la couverture du terrain, la stratégie des équipes ou la disposition de joueurs, tout est parfait !

L'édition 95 est un bon cru qui tient ses promesses tout en conservant les grandes lignes de son aînée.

Lors des corners, on peut rameuter autant de joueurs que l'on veut dans la surface de réparation adverse.

nales ou internationales ainsi que la présence d'une sauvegarde à pile.
C'est au niveau des matchs eux-mêmes que l'effort a été plus sensible. FIFA 95 offre un panel de possibilités stratégiques impressionnant. Le jeu de passes devient beaucoup plus construit et les façons de marquer un but sont désormais diverses et variées. Tout ce qui est dépassements par l'aile, centres, dribbles, jeux de tête... est beaucoup plus présent. D'où un réalisme bien supérieur. Inutile de faire ici de grandes passes en avant en espérant que le ballon

FIFA SOCCER 95

éditeur: ELECTRONIC ARTS
genre: SIMU. DE FOOT
joueur(s): 1 À 4
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: ÉVOLUTIVE
durée de vie: LONGUE
prix: A B C D E F

95%

PLAYER FUN 94%

AMICAL ? PAS SÛR...

La présentation des menus est hyper claire. On s'y retrouve très facilement et on a vite fait de se lancer dans un match amical. Le choix des équipes est vaste : chacun la sienne et que le meilleur gagne !

De nombreuses animations viennent égayer les buts : c'est pas grand-chose, mais c'est sympa.

retombera aux pieds d'un coéquipier ! De plus, les graphismes ont été brillamment remaniés : maintenant, les joueurs apparaissent hyper détaillés. On évite donc les agaçants « pâtés de sprites » ! Enfin, notons que le jeu à quatre est toujours aussi bon, d'autant qu'il profite des améliorations sus-citées. Bref, FIFA Soccer 95 n'est pas une révolution, mais c'est tout de même une excellente surprise qui ravira les amateurs de ballon rond !

Elwood,
un peu gavé du foot quand même !

HOP LÀ !

Faut être réaliste, le réalisme passe par des gestes réalistes, c'est logique !
Eh bien là, on est servi : tacles, têtes, esquives, arrêts du goal, talonnades... tout y est !

en résumé

Sans être révolutionnaire par rapport à la première version, FIFA 95 apporte quelques « plus » qui rendent les matchs justement « plus » intéressant !

« Vive le beau jeu ! », l'avis de Robby, fifateux

« Il est certain qu'en cette fin d'année, la nouvelle mouture du jeu de foot d'Electronic Arts est bien moins attendue que ne le fut le FIFA Soccer original en son temps. Nous découvrions alors une superbe simulation de « foutcheballe » qui permettait — ô joie — à quatre amis de participer simultanément au même match. Les « ultras » et autres « cow-boys » peuvent ressortir leurs écharpes : ce FIFA 95 apporte de nettes améliorations. Ce qui m'a le plus convaincu, c'est la possibilité maintenant réelle de développer des actions construites. Et FIFA 95 fait la part belle au beau jeu ! La jouabilité du titre a été grandement améliorée : le jeu de tête mais aussi les débordements, les tackles, le jeu de passes et les coups de pied arrêtés... permettent de créer des phases de match excitantes. J'achète ! »

GRAPHISME 95%
Excellent, avec des sprites de joueurs un peu plus gros qu'avant.

ANIMATION 88%
Un tantinet saccadée, sans toutefois remettre en cause la jouabilité.

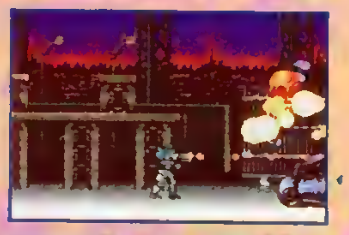
SON 98%
Béton. On se laisse bercer par la douce mélodie de la foule en délire.

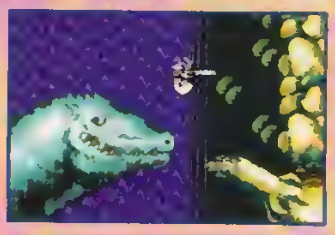
JOUABILITÉ 93%
Meilleure que dans la premier FIFA, elle offre plus de réalisme aux matchs.

PROBOTECTOR

Megadrive

Les dieux reviennent se venger des jeux vidéo et nous faire expier nos péchés ludiques. Mes amis, en vérité, je vous le dis, l'Apocalypse est pour aujourd'hui, sur Megadrive, et elle a pour nom Probotector !





LES QUATRE PERSOS

Vous avez le choix entre quatre héros. Les CX-1 et CX-2 (le rouge et le bleu), le loup (CX-3) et CX-4, le meilleur perso puisqu'il se faufile entre les balles grâce à sa petite taille (il saute aussi très haut !). Familiarisez-vous avec le jeu en prenant le CX-4 avant de tenter l'aventure avec un autre. Chacun a d'ailleurs ses propres armes et pouvoirs.

Jeu de tir et de plate-forme culte de la galaxie Nintendo, Probotector est très violent. Attention, cette violence n'a rien à voir avec celle (gore et visuelle) de Mortal Kombat ou Doom... car ce soft n'est pas violent dans le propos ou dans les images. Il l'est de par sa façon d'agresser le joueur, de l'exciter.

DES « PLUS » EXPLOSIFS

Probotector est un pur produit Konami. Les effets spéciaux et le gigantisme des boss semblent une fois de « plus » repousser les limites de la console. Il y a « plus »de sprites qui se débattent aux quatre coins de l'écran (ce qui donne aussi « plus » de

L'avis de Bubu et Megadeth, un bazooka entre les dents

BUBU : « Enfin de l'action ! J'attendais ça depuis la fin de l'armée (côté jeux vidéo, hein) ! Cette version MD est vraiment digne des autres. L'action est détonante bien sûr, mais aussi pleine de rebondissements, et d'animations "gratuites", là rien que pour le plaisir des yeux. Une optique bien meilleure, à mon goût, que la "vidéo interactive" car cela se passe durant l'action, et non entre deux scènes. Si vous cherchez du vrai spectacle et du vrai jeu, vous allez vous éclater ! »

MEGADETH : « Je voudrais souligner la magnificence de ce jeu. Déjà fan des versions Nintendo de Probotector, et particulièrement de Super Probotector sur SNIN, j'avoue que la version MD les écrase. Il est évident qu'elle bénéficie de moins d'effets spéciaux (absence de mode 7 oblige), mais l'esprit à été conservé, voire amélioré (quatre personnages différents) et les énormes boss sont toujours présents. Alors à quand Probotector 2 sur Megadrive ? »

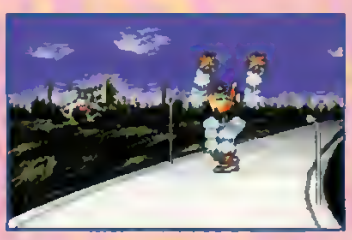
Probotector Super Nintendo et Megadrive ont de nombreux points communs comme cette séquence d'agilité.

PROBOTECTOR

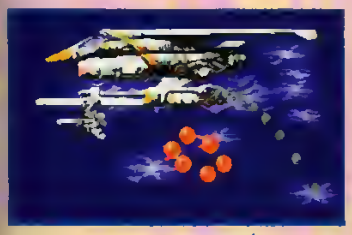
DES SCÈNES CHOC !

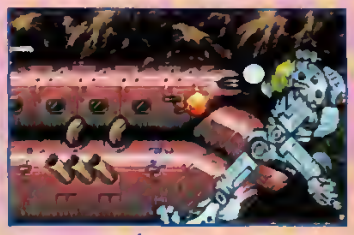
Les boss sont gigantesques. Pour le plaisir des yeux, matez le robot anti-claustrophope, le robot danseur (visez l'œil) et le squelette volant !

Le stage de la réalité virtuelle. Combattez les signes du zodiaque, ainsi qu'un boss bizarre formé de petite carrés se transformant en char et en hélico !



Vous courez sur la route de l'Enfer. Au loin une forme apparaît : un robot géant vous course, s'éloignant et s'approchant de vous... Réalisation incroyable !





Probotector, ça va très vite ! Accroché ou posé sur la carlingue d'un avion, lancé sur un train fou, frissonnez et goûtez aux joies de la très grande vitesse !

éditeur	KONAMI
genre	DESTROY
joueur(s)	1OU 2
sauvegarde	NON
continue	4
difficulté	MOINS DUR QU'IL N'EN A L'AIR !
durée de vie	VARIABLE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 88%

en résumé

Une version Megadrive très bien réalisée. Déconseillé aux petites natures, ce jeu peut se définir d'un simple mot : puissance.

clignotements), « plus » d'explosions à ce niveau, Probotector explose tous les autres jeux !) et « plus » de destructions ! Tout se désagrège sous vos tirs, les décors se plient, les sols se fissurent et les boss se réduisent en miettes. Cette version MD propose même un autre « plus » par rapport à Super Probotector, son équivalent sur SNIN, c'est l'apparition de nouveaux persos et le nombre d'armes à votre disposition. Cette cartouche marque bien la différence entre Sega et Nintendo. Super Probotector avait beau être violent, il n'en demeurait pas moins « propre » (contours définis des persos, jolis décors et musique entraînante). Ce Probotector-là est une vraie boule de nerfs, avec des couleurs agressives, une musique qui écorche les oreilles et une constante tension qui scotche au paddle. Et ça fait du bien !

Matt Murdock
(et Megadeth dans le rôle de CX-4)

GRAPHISME 90%
Superbes textures métalliques et monstres impressionnants. Ça pète !

ANIMATION 92%
Ça bouge à toute allure et dans tous les coins de l'écran.

SON 87%
Une musique classique dans la tradition Konami et des bruitages destroy.

JOUABILITÉ 88%
Trois boutons (armes, tir et saut) et une bonne prise en main des personnages.

100 95 89% 85 80 75 70 65 60 55 50

Anatomie du footballeur moderne

- Intelligence artificielle améliorée. Les joueurs peuvent jouer avec plus de recul, ils réalisent de meilleurs dégagements, et leurs passes sont bien plus précises.

- Nouvelles reprises de volée qui vous seront indispensables lorsque vous vous retrouverez face à face avec des gardiens plus habiles que jamais.
- Buts grâce à des reprises de volée ou demi-volées ainsi qu'à des balles brossées.

- Plus de 200 équipes internationales.
- Jouez une saison de ligue nationale complète, puis emmenez votre équipe en tournée dans le monde entier.

- Têtes puissantes permettant de marquer des buts et qui sont entièrement hors de portée du gardien qui plonge.

- Tirs plus puissants !
- Joueurs plus rapides !
- Passes plus fortes !

- Une blessure insignifiante, et vous voilà hors-jeu pour le reste de la saison.

Composite screenshot

- Buts grâce à des tactiques de coups francs superbes.

Le nouveau grand bond en avant

Il n'y a qu'une et une seule façon de survivre sur les terrains de foot d'Europe: s'attaquer à FIFA Soccer 95 sans plus tarder! Avec plus de 100 clubs européens qui luttent pour remporter les 11 titres de ligue, seul le meilleur survivra.

Lorsque vous sortirez vainqueur des éliminatoires de votre pays, jetez-vous dans l'arène internationale. Milan contre Manchester. Munich contre Marseille. Ceci est une sélection naturelle des plus grandes équipes d'Europe.

Maintenant, faîtes un pas de géant et jouez sur la scène internationale. FIFA Soccer 95 présente plus de 200 des meilleures équipes du monde. Découvrez au fil du jeu, quel continent excelle par sa force, ou par son adresse et quel est celui qui a le foot dans le sang.

A moins de vouloir être complètement hors-jeu un bon conseil, adaptez-vous à FIFA Soccer 95.

if it's in the GAME, it's in the GAME™

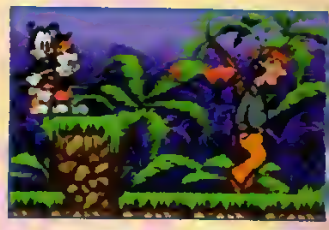
EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

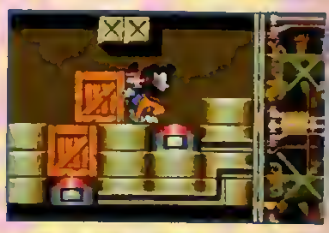
Si vous souhaitez avoir de plus amples informations sur FIFA Soccer '95 , téléphonez au 72 17-07-83 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. EA SPORTS, le logo EA SPORTS et "if it's in the game, it's in the game" sont des marques de Electronic Arts. Electronic Arts est une marque déposée d'Electronic Arts

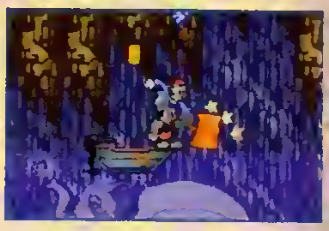
ANIMANIACS

Une bande de joyeux tarés, issue d'un DA produit par Spielberg, débarque sur Megadrive. Ils s'appellent les Animaniacs et n'ont pas fini de vous énerver tout au long de leurs rocambolesques aventures !

Chaque dessin animé un tant soit peu original se doit d'envahir nos consoles. Animaniacs, le dernier DA de la Warner — produit par Spielberg, himself — ne déroge pas à la règle avec un jeu haut en couleurs et bourré d'excellentes idées. Avant de mener plus à fond nos investigations, parlons des héros de ce cartoon. Ils sont trois : Wakko, Dot et Spooky. Leur seule raison de vivre est de se marrer, de faire des bourdes et de transgresser les lois. Que des choses très saines ! Vous allez aider nos joyeux lurons à récupérer des objets cultes du cinéma afin d'ouvrir un magasin de souvenirs. Pour cela, vous investissez les studios de la Warner, au nez et à la barbe d'un gros gardien belliqueux. Chaque niveau parcouru correspond à un décor de film au bout duquel se trouve l'un des souvenirs recherchés : le chapeau d'un clone d'Indiana Jones, le casque du frère de Dark Vador, le masque de Jason, etc. Le principe de jeu ressemble un peu à Lost Vikings. Chaque perso possède sa spécificité. Ainsi, dans les divers levels, vous dirigez Wakko, Dot et Spooky en même

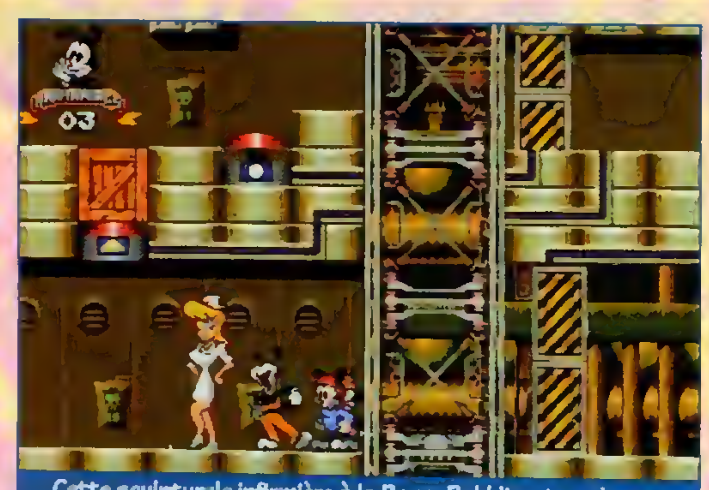






CHARME, TIRE ET FRAPPE !

Trois gestes salvateurs : charmer avec des cœurs, jouer les déménageurs ou les marteaux-pilons !

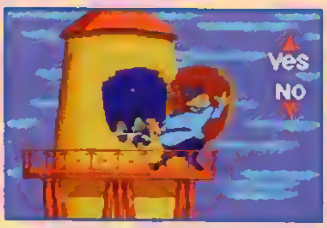


Cette sculpturale infirmière à la Roger Rabbit est un danger public. Elle attire nos amis vers un docteur fou !

ANIMANIACS

GRAS DU BIDE !

À intervalles réguliers, vous rencontrez dans les décors de cinéma le garde du parc de la Warner. Vous devrez le combattre à maintes reprises et pouvez être sûr qu'il vous fera perdre pas mal de vies.



Le petit garçon va rejoindre le gros chien qui libérera le passage vers la pomme, en fait un régénérateur d'énergie !

temps. À chaque obstacle ou ennemi, vous devez sélectionner l'un ou l'autre afin de le faire agir au mieux. Ça paraît simple, mais la pratique n'est pas évidente. D'une part, on s'embrouille vite les pinceaux lorsque le danger est imminent et, d'autre part, la difficulté est très corsée.
La progression dans Animaniacs se fait donc à tâtons et il n'est pas rare de perdre toutes ses vies d'un seul coup. Ça rend les crises de nerfs fréquentes et l'envie de défoncer sa Megadrive très forte !

Elwood,
magnanime envers ces Animaniacs

AMBIANCE !

Les graphismes d'Animaniacs sont vraiment de toute beauté. Ces exemples de niveaux (Jungle et Farwest) vous le prouvent.
Les bonnes idées foisonnent et on se promène de surprises en surprises !

éditeur	KONAMI
genre	PLATE-FORME/ REFLEXION
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 78%

En résumé

Animaniacs est un soft très beau mettant en scène trois adorables personnages complètement dingues ! Hélas, la difficulté est assez mal dosée.

80

Chacun son truc !

Les Animaniacs sont des êtres complémentaires. Chacun peut à sa guise exécuter des gestes bien précis dans des situations définies.
Wakko : avec un énorme maillet, il actionne des leviers qui ouvrent des portes ou enflamment des mèches. Ce perso peut neutraliser certains ennemis.
Dot : la petite fille du groupe. Son côté romantique (ndlr : non, Iggy, ce n'est pas une allumeuse mais une romantique on te dit !) en séduit certains. Par exemple, dans la jungle, elle charme un touriste qui devient transi d'amour au point de ne plus bouger. Nos amis peuvent alors monter sur sa tête pour grimper sur une plate-forme !
Spooky : le perso indispensable. Il a la possibilité de pousser ou tirer des blocs de pierre pour accéder à certains endroits du décor et se sert d'un Jokari (raquette sur laquelle est fixée une balle) comme d'une arme meurtrière. Cela lui permet de tuer certains ennemis tel le garde de la Warner.

GRAPHISME 95%
Ça sent bon le travail bien fait, les décors sont fabuleux et bourrés de belles couleurs !

ANIMATION 87%
Quelques petits faux pas dans la coordination des mouvements des persos.

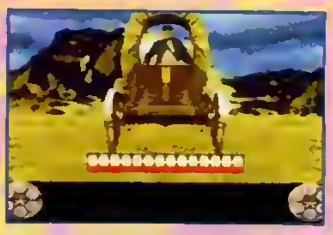
SON 90%
La musique est excellente et bien dans l'esprit du jeu : tout à fait cartoonesque.

JOUABILITÉ 79%
Forcément, avec les trois persos à la fois, les déplacements peuvent être un peu brouillon.

LETHAL ENFORCERS 2

Megadrive

Pour le second volet de Lethal Enforcers, préparez-vous à l'univers impitoyable de l'ouest du XIXe siècle. Va falloir sortir le six coups et seller Jolly Jumper si vous voulez survivre. Et John Lee Hooker, il en pense quoi ? « Boom boom boom... » Ouais, c'est assez bien résumé.



ÇA BOSSE FORT !

Devinette : j'arrive toujours en fin de parcours et je suis plus coriace que les autres, qui suis-je ?... Qui a dit un spermatozoïde ? Je suis vraiment entouré de crétins (Aïe ! Non, pas sur la tête Wolfen). Bon, vous, fidèles lecteurs, vous aurez tout de suite compris qu'il s'agissait des boss, ces redoutables ennemis qui hantent toutes nos nuits.

Après que mon rédac' chef adjoint préféré (« lèche bottes blues ») m'ait gentiment donné cette nouvelle cartouche, je me suis jeté sur ma moto pour rejoindre mon doux foyer. Depuis le temps que j'attendais d'être le héros d'un western ! Bon, c'est sûr, les flingues sont assez craignos au point de vue de la couleur : bleu et rose, ça fait un peu un peu cow-boy de « la Cage aux folles ». J'étais déjà dans l'ouest américain lorsque les shérifs de Boulogne m'ont ramené à la réalité. « Alors, on galope en plein centre ville... Nom de Pasqua, il est armé ! Allez, embarquez moi ça » Une fois au poste, je n'ai pas eu d'autre

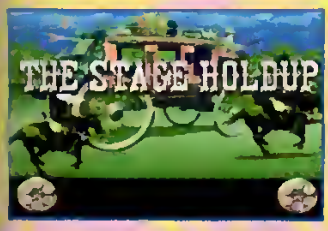
« Lethargique Enforcer », l'avis d'Elwood

« Pour le premier épisode de Lethal Enforcer, je m'étais déjà un peu fâché. Alors cette fois, quand j'ai vu El Didou au milieu de la salle de test, armé d'un colt bleu ciel en plastique, crier à tue-tête : "Ça va saigner ! El Didou, el pistolero de la sierra Nevada, va tous vous buter !", là, j'ai craqué. Non mais c'est vrai, quel plaisir peut-on avoir à faire semblant de jouer au killer, avec un flingue pourri, devant un écran aux graphismes si moches qu'ils feraient frémir d'horreur Stevie Wonder ? C'est vrai que les jeux à la Operation Wolf sont rarement intéressants, mais là j'abdique : c'est vraiment trop laid ! Et j'en veux pour preuve le texte même de Didou. Il n'a tellement rien à dire qu'il nous parle de notre rédac chef, de motos, de poste de police... C'est accablant mais c'est vrai que face à Lethal Enforcer, le silence est peut-être préférable ! Enfin bon, mon dégoût vis-à-vis de ce jeu me rend un peu dur. J't'en veux pas Didou, t'es seulement un peu jeune. T'as des choses à apprendre... »

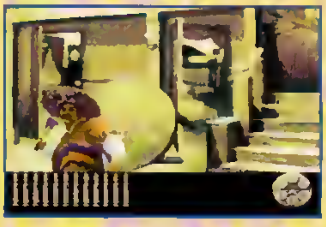
Ambiance western avec ce stage bonus qui vous demandera d'ailleurs, beaucoup de réflexes et de précision.

LE FOLKLORE DE L'OUEST

Pas de panique, c'est hold up ! L'attaque de banque fait partie des plus grands clichés du western, c'est donc sans surprise que l'on en retrouve une dès le début du jeu.



En parlant de clichés, on ne peut pas dire que la scène de la diligence soit d'une originalité à toutes épreuves. Cependant si elle n'avait pas fait partie du jeu, on n'aurait tous râlé.



Dans le saloon, ouvrez l'œil et le bon. Prenez garde de ne pas tirer sur les entraîneuses. C'est quoi une entraîneuse ? Ben comment expliquer, c'est comme qui dirait une Lova Moor du Far West.

Comme dans le premier épisode, vous pourrez changer d'armes. À vous les joies de la mitrailleuse, de la Winchester, des six coups et même du canon. C'est Bubu qui va être content.

choix que de sortir l'objet qui avait suscité en moi ses drôles de pulsions : la cartouche de Lethal Enforcers 2. Quelques branchements plus loin, nous nous sommes retrouvés tous les trois autour d'une petite télé réservée habituellement aux matchs de foot ou aux films X de Canal +. Dès le début de la partie, nos amis, le Justifier en mains (le flingue bleu du Lethal n° 1) se sont mis à cartonner tout ce qui passaient. Le but était bien entendu d'éliminer tous les méchants tout en évitant les passants. « Oh ! chef, c'est comme en patrouille ». Les décors, l'ambiance générale, tout nous replongeait dans les films de Sergio Leone. Nous avons juste regretté que l'écran soit un petit pâlichon, car les décors sont vraiment chouettes. Le jeu ne nous a pas menés au Nirvana, mais, au poste, il a ravi les fans du genre. Amateurs d'Operation Wolf, ceci est un jeu pour vous.

El Didou,
« I'm a poor lonesome cowboy... »

Megadrive
LETHAL ENFORCERS 2

éditeur	KONAMI
genre	TIR
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	SURMONTABLE
durée de vie	COURTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 86%

en résumé

Le Far West est sans aucun doute le cadre rêvé pour ce type de jeu. C'est la cartouche idéale pour vider sa tête et son chargeur.

GRAPHISME 80%
Les décors sont jolis, mais les ennemis font un peu cowboys de carnaval.

ANIMATION 85%
Pour les persos qui daignent bouger, il n'y aucun problème d'animation.

SON 85%
On est loin d'Ennio Morricone, mais bon, faut pas rêver, on est sur Megadrive.

JOUABILITÉ 85%
C'est beaucoup plus jouable avec le flingue qu'avec le paddle qui est plus lent.

100 95 90 **85%** 80 75 70 65 60 55 50

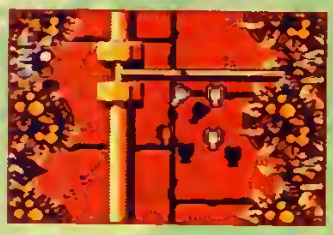
MICRO MACHINES

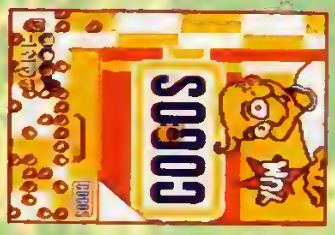
Game Boy

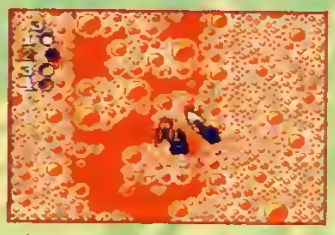
Vous n'avez jamais joué aux p'tites voitures sur le bureau de votre père ou dans la cuisine de grand-mère ?

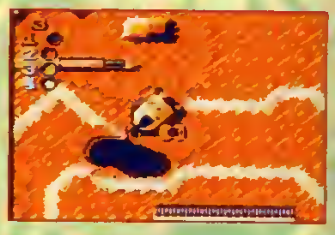
Vous connaissez tous le principe de Micro Machine tant ce jeu fait parler de lui en ce moment. À bord de différents véhicules (bateaux, hélicos, voitures de sport), vous devez, en mode « championnat », arriver dans les deux premiers et ce, au bout de trois tours. Un principe franchement crétin pour un jeu qui aurait pu facilement tomber aux oubliettes s'il n'avait pas eu un côté cascades en tout genre. En effet, ici les dangers sont les bords de table, les classeurs improvisés en tremplins, les règles servant de ponts... Bref, tout un tas d'objets anodins transformés en obstacles meurtriers. On peut souligner que le mode « championnat » est particulièrement soigné. Les concurrents ont une vraie intelligence et se comportent de façon logique dans les circuits en évitant les plaques de glu et autres obstacles, en tentant de vous dévier de votre trajectoire. Les véhicules sont tous bien gérés et l'on prend un réel plaisir à faire des dérapages, hum, contrôlés et à envoyer d'un coup de cul (l'arrière de la voiture quoi !) l'ordinateur valser hors de la table.

SALES MÔMES !
Ils sont onze, plus ou moins balèzes. Essayez-les un par un au fil des parties, certains dérapent plus que d'autres ou vont moins vite. À vous de voir.









Vous n'avez jamais fait de courses dans votre baignoire ? Micro Machines va réparer cette lacune.

Vingt-quatre circuits à vous mettre sous la dent plus un circuit bonus au bout de trois victoires d'affilée.

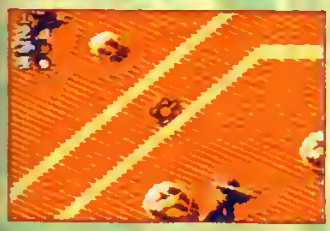
HEAD TO HEAD

Un tournoi avec un rival de votre choix ou une course seule que vous choisirez parmi dix disponibles, toujours contre un adversaire. Faudra assurer, la console est bonne.

La course de bagnoles de sport est l'une des plus sympa, mais 'tention, ça glisse 'achement.

Cette version dispose également de son mode deux joueurs (un humain ou l'ordinateur) dont le but consiste à marquer des points en virant l'adversaire de son écran de jeu. À noter que les véhicules dérapent davantage que dans la version SNIN, ce qui à mon goût les rend plus attractifs, les risques de se planter étant d'autant plus grands. Bien réalisée, cette version est bien plus conçue pour le jeu en solitaire. Et, croyez moi, on s'y ennuie rarement.

Stef le Flou,
aime bien les foitures qui roulent.



ILS N'ONT RIEN INVENTÉ !

Voici les huit décors dans lesquels vous évoluerez. Bureau, table de cuisine, billard, tout y passe et c'est un vrai plaisir que d'évoluer dans ces décors.

C'est mieux sur Super Game Boy

Bon, vous faites ce que vous voulez, mais l'expérience prouve que Micro Machines prend toute sa valeur sur un écran de télé. J'ai, en effet, éprouvé pas mal de difficultés à jouer sur l'écran de ma Game Boy, et ce à cause de la vitesse du scrolling qui, sur l'écran LCD, donne un rendu vraiment flou. Un autre point fait du Super Game Boy le périphérique quasi indispensable, c'est le jeu à deux... sur le même écran. Car il est plutôt difficile de chercher sa caisse à deux sur l'écran LCD, tout comme il est difficile de se partager la Game Boy pour y jouer. Remarquez, les concepteurs n'ont pas pensé à tout pour le SGB, car lorsque vous jouez à deux, c'est sur la même manette SNIN (ce qui est loin d'être pratique !). Reste l'alternative du Game Link mais ça sera sans le SGB et il vous faudra deux cartouches ; enfin pour une fois, vous aurez le choix.

Game Boy
MICRO MACHINES

éditeur	SONY
genre	COURSE AUTO
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	3
difficulté	PAS SI FACILE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 90%

85%

en résumé

Micro Machines ne paye pas de mine mais se révèle vraiment excellent sur tous les points. Un très bon jeu dans sa version solitaire.

GRAPHISME 85%
Tubes de colles, céréales, tâches de confiture... on s'y croirait presque !

ANIMATION 90%
Le scrolling est parfaitement fluide et les voitures bougent bien.

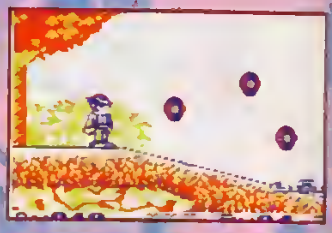
SON 65%
Réduit à sa plus simple expression. Les bruitages ne sont pas trop mal.

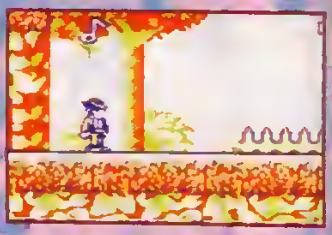
JOUABILITÉ 90%
Géniale ! Prise en main immédiate, on s'éclate comme des pt'ites fous.

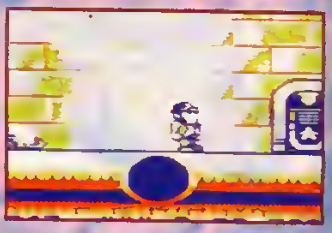
THE BLUES BROTHERS

Game Boy

Aaargh ! Voilà que les juke-box deviennent fous et séquestrent les frères Blues... En piste !

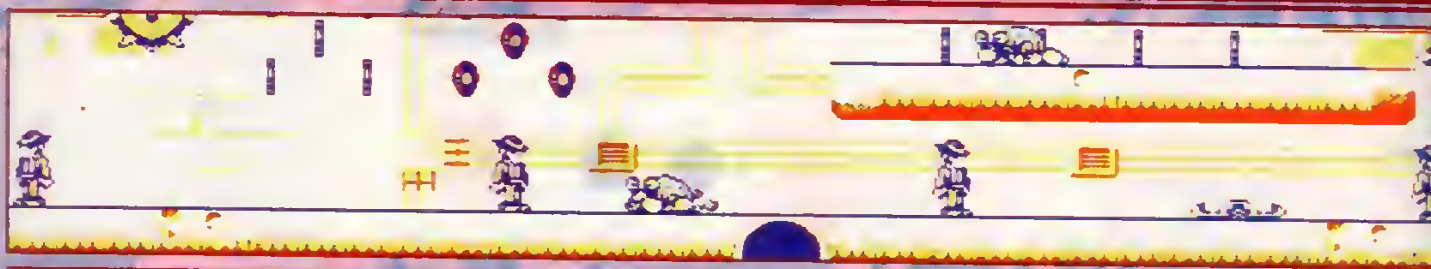




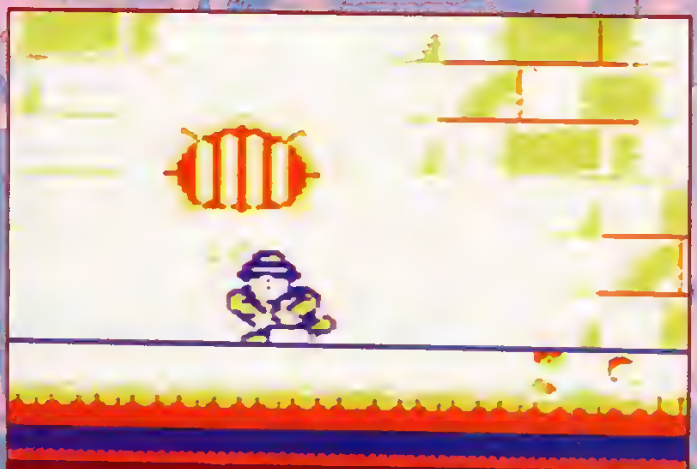


TROIS TEMPS !
Récoltez les disques pour éliminer les ennemis. Cherchez la note pour sauvegarder. Et, parvenez au grand juke-box de fin de niveau.

Qui ne connaît pas les Blues Brothers ? En film, en jeu ou musicalement, vous en avez entendu parler, c'est sûr. Que font Jake et Elwood quand ils se retrouvent nez à nez avec un juke-box ? Ils passent du rythm & blues, logique. Mais cette fois, ils sont tombés sur une machine diabolique qui les fait prisonniers. Il va maintenant s'agir de les délivrer au plus vite pour qu'ils puissent donner leur concert ce soir (c'est une question d'utilité publique). Vous allez donc seconder Jake ou Elwood tout au long des dix-sept niveaux qui constituent ce jeu. Vous allumez votre console et êtes accueilli par une des mélodies phares du groupe (sur Game Boy, ça vaut son pesant de cacahuètes !). Mais vous n'allez pas être bercé bien longtemps car ça démarre sur les chapeaux de roue.



Mettez chapeau et lunettes noires et courez les délivrer.



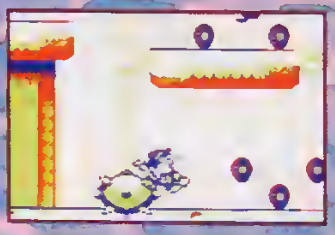
Un exemple de ce qui se passe lorsque vous ne faites rien : les héros se mettent à danser.

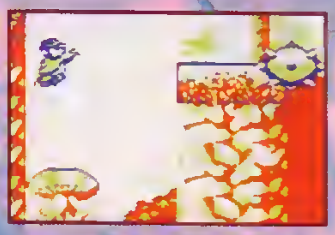
« DU BLUES, DU BLUES, DU BLUES... »

Au programme, de la plate-forme pure et dure : sauts à exécuter au pixel près, ennemis qui vous foncent dessus, bonus disséminés çà et là... sans oublier les plates-formes mobiles. Tout cela en un temps déter-

ENNEMIS ET AMIS

Certes, ces boules n'ont rien de musical. Par contre, elles sont dangereuses (elles tournent). Le champignon, lui, va vous aider à atteindre des endroits cachés en faisant office de trampoline.





Houla ! il y a même un cadeau surprise... Ça tombe bien, j'adore les p'tits cadeaux ! Enfin, faut voir quand même...

miné. Il faut speeder. Bref, côté fun, il n'y a rien à dire. Par contre, certains détails agacent : par exemple, le fait qu'on ne puisse pas tirer en l'air.
Quoi ?
Encore un jeu qui n'apporte rien ? Attendez ! Ce qui rend ce soft différent, c'est qu'il respecte bien l'esprit des Brothers. Ainsi, les fins de niveau sont marquées par des juke-box, les héros se défendent en balançant des disques... Pas très différent des autres épisodes hélas, mais on ne se lasse pas des bonnes choses.

Caliméro

« EVERYBODY NEEDS SOMEBODY »

Voilà ce qui vous attend ! Les ennemis sont nombreux et n'hésitent pas à vous foncer dessus. Anticipez et notez bien leur emplacement car il ne change pas.

The Blues Brothers Band

Un peu d'historique s'impose ! Car les Blues Brothers, ce n'est pas simplement un film (encore moins un jeu). Au départ, Dan Akroyd (Elwood) et John Belushi (Jake) apparaissaient dans une émission très cotée aux USA : le « Saturday Night Live ». Leur rôle était de chauffer la salle en chantant du blues avant le direct. Le succès leur a donné l'idée de sortir un disque avec un groupe d'éminents musiciens, pour rigoler. Et cet album s'est vendu comme des petits pains. Ce n'est qu'après qu'est arrivé le film mettant en scène certains grands du rythm & blues (Ray Charles, Aretha Franklin...). Depuis la mort de Belushi en 1982, le groupe perdure mais Akroyd ne chante plus... Par contre, il vient d'ouvrir une chaîne de restaurants et on parle d'un nouveau film (info ou intox ?)... Bref, vous voyez tout ce qu'il vous reste à faire si vous voulez être, un jour, le héros d'un jeu vidéo !

Game Boy

THE BLUES BROTHERS

éditeur	TITUS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	3
difficulté	MOYENNE
durée de vie	PAS TERRIBLE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 87%

en résumé

Ce nouvel épisode rappelle le premier : même ambiance délirante et fidélité aux persos. On ne s'en plaindra pas.

80%

GRAPHISME 75%
Les décors parfois un peu sombres sont cependant variés pour un jeu Game Boy.

ANIMATION 85%
Des idées sympa, genre les héros qui dansent quand vous bayez aux corneilles.

SON 80%
Ça m'a bien fait rigoler d'entendre les mélodies les plus connues des frangins.

JOUABILITÉ 78%
Prise en main simple et rapide car les actions ne sont pas très nombreuses.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

FIFA SOCCER

FIFA Soccer frappe encore très fort en débarquant sur Game Gear dans une mouture proche de la version Megadrive. Décidément, ce jeu aura eu son lot de louanges !

Si vous avez parcouru notre dossier foot paru dans le numéro 43 de Player One, vous n'êtes pas sans savoir que ce sport n'est pas franchement gâté sur Game Gear. L'erreur est réparée avec FIFA Soccer, qui prouve une fois pour toutes sa suprématie dans le domaine !

TOUT Y EST !

Après un bref aperçu des options, on se rend compte que FIFA a conservé quasiment toutes celles de la version 16 bits. Les paramétrages des matchs sont complets, les modes de jeu nombreux et les équipes disponibles au nombre de 52 ! Voilà un gage de diversité non négligeable. Après avoir sélectionné votre pays et les tactiques (stratégie, disposition des joueurs, couverture du terrain), vous débarquez sur le gazon immaculé, dans l'optique de marquer des buts. Le coup d'envoi donné, on est à la limite de penser que le jeu est comme tous les autres : peu clair, saccadé et trop simple. Que nenni ! Il suffit de jouer quelques matchs pour se rendre compte qu'en fait cet a priori inhérent à la Game Gear est surfait. On s'habitue rapidement au scrolling et surtout on découvre une jouabilité permettant de bons délires. Les deux boutons gèrent les tacles et la sélection du joueur en phase défensive, les

Les joueurs peuvent pousser la balle afin de dribbler les footballeurs adverses.

Un succès bien mérité

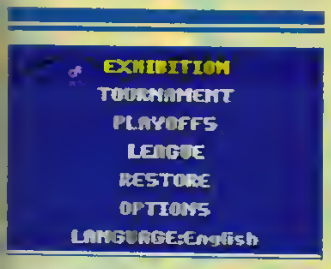
FIFA Soccer n'a jamais connu de fausses notes au long de sa carrière (encore brève). La première version sur Megadrive fit très mal dès sa sortie, celle sur Super Nintendo fut elle aussi une réussite. Maintenant, ce sont FIFA Soccer 95 (testé dans ce numéro) et FIFA Game Gear qui débarquent avec une surenchère de moyens et une qualité encore accrue.

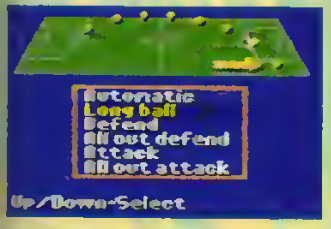
Cette qualité est à mettre sur le compte des programmeurs d'Electronic Arts qui ont bien compris que la réalisation d'une bonne simulation de football sur console impliquait impérativement d'inclure certains facteurs essentiels : d'une part une qualité graphique irréprochable (coucou Kick Off !) ainsi qu'une jouabilité à la hauteur (salut World Cup), et d'autre part de véritables tactiques de jeu dans la cartouche, inspirées de ce que l'on peut réellement voir quand on assiste à un match. Or FIFA remplit toutes ces conditions et mérite donc largement sa place dans nos ludothèques !

Le goal n'est pas un modèle de souplesse. Mais l'essentiel c'est qu'il arrête un maximum de tirs.

Des petites animations sympathiques viennent agrémenter le jeu dès que vous marquez un but.

Le tacle est une arme défensive imparable. Si vous le maîtrisez, aucun adversaire ne vous fera peur !





OPTIONS !

Que ce soit en « exhibition », « tournoi », « play-off » ou en « ligue », vous avez la possibilité de choisir les belligérants de chaque partie ainsi que divers détails visant à rendre les matchs plus complets. Visuellement en tout cas, les menus sont clairs et explicites.

Un petit curseur vous permet lors des remises en jeu de sélectionner celui qui réceptionne la balle.

Fait arrêt du goal. Les joueurs retournent défendre dans leur camp. L'offensive est lancée !

passes et les tirs en phase offensive. C'est peu, mais largement suffisant pour s'éclater sans se prendre la tête. La vue en 3D isométrique, qui a contribué au succès de FIFA, est encore une fois utilisée à bon escient. Les passes sont parfois un peu hasardeuses, certes, mais si on se débrouille bien, on peut construire un jeu proche de la réalité... du moins autant que cela est possible sur un écran de quelques centimètres carrés !

Elwood,
attend FIFA sur 3DO !

Concentrez-vous : ce mur de joueurs signifie que l'équipe adverse s'apprête à tirer un coup franc.

Game Gear
FIFA SOCCER

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	SIMU. DE FOOT
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

90%

en résumé

Dans le marasme des simulations de foot sur Game Gear, FIFA s'en sort avec les honneurs grâce à une bonne jouabilité et un fun omniprésent.

GRAPHISME 90%
Le terrain est dépouillé mais les joueurs assez gros pour un jeu réaliste.

ANIMATION 83%
Fluide vu la petitesse des sprites. Seul l'écran brouille un peu le scrolling.

SON 80%
Acceptable, même si on perd bien sûr l'ambiance de FIFA Megadrive.

JOUABILITE 89%
Deux boutons suffisent pour des actions variées. Les commandes répondent bien.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

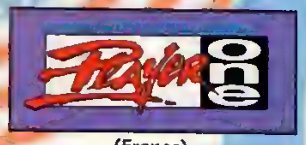
CONCOURS INTERNATIONAL

2 MILLIONS DE TRANSFERTS STREET RACER DANS LE MONDE !

Le concours Street Racer a lieu en ce moment même dans les magazines de consoles suivants :

Famitsu (Japon)

(Allemagne)



(France)

(Bénélux)

(USA)

(Grande-Bretagne)

(Espagne)

LES LOTS POUR LA FRANCE

1er prix :
un téléviseur couleur 16/9 avec écran de 70 cm
+ un jeu Street Racer sur Super Nintendo
+ un abonnement d'un an à Player One
+ un T-shirt Street Racer
+ un pin's Ludi Games

Du 2e au 10e prix :
un jeu Street Racer sur Super Nintendo
+ un T-shirt Street Racer
+ un pin's Ludi Games

Du 11e au 100e prix :
un T-shirt Street Racer
+ un pin's Ludi Games

Votre nom dans 2 millions de magazines !

Les résultats du concours paraîtront dans tous les magazines en février 1995, ainsi que le nom du gagnant du 1er prix de chaque pays, et sa composition. Alors rendez-vous dans le cinquantième numéro de Player One, le 6 février prochain !

STREET RACER

Nous faisons appel à votre imagination pour réaliser la composition la plus originale (sur papier ou tissu clair) avec les éléments du transfert Street Racer fournis dans ce numéro !

Comment participer : conseils d'utilisation.

Découpez les illustrations et réfléchissez à la façon de les assembler sur le support de votre choix afin de créer votre composition. Procédez ensuite au transfert de chaque illustration individuellement sur du tissu clair (T-Shirt, caleçon, rideau, drap...) ou du papier blanc uniquement, à l'aide d'un fer à repasser. Un jury, composé de membres de Player One et Ludi Games, se réunira pour désigner les gagnants en fonction de l'originalité de l'œuvre et de la qualité de la réalisation.

Mode d'emploi : comment procéder au transfert ?

- Mettre l'illustration choisie au contact du tissu (couleur contre tissu).
- Régler le fer à repasser à température maximale et repasser l'illustration pendant 15 secondes, tout en appuyant et en tournant légèrement.
- Décoller délicatement le papier du tissu.
- Ne pas repasser le fer sur une illustration déjà transférée.
- Les couleurs disparaîtront après deux ou trois lavages.

À vos fers à repasser !

Adressez votre œuvre originale, ou sa photographie, en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
Player One, Concours Street Racer
BP 4-60700 Sacy-le-Grand

Extrait du règlement Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de : un téléviseur, dix jeux, cent T-shirts et cent pins. Les réponses devront parvenir avant le 6 décembre 1994 à minuit. Les gagnants seront désignés par un jury composé de membres de Player One et Ludi Games. Les résultats seront publiés dans Player One n° 50 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 décembre 1994. Le présent règlement est déposé chez maître Savoye, huissier de Justice à Rouen, et disponible sur simple demande à l'adresse du journal.

Donkey Kong Country débarque !

Nintendo fera gagner toutes les heures 1 jeu Donkey Kong Country au salon
SUPERGAMES
Rendez-vous sur le stand Nintendo du 30/11 au 4/12/94 Paris Porte de Versailles
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
DONKEY KONG COUNTRY
3615 Nintendo (1,27 F/mn)

ViteVu

SUPER NINTENDO

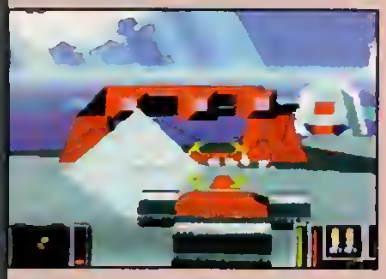
Vortex

prix A B C D E F

71 %

éditeur	SONY
genre	ABSTRAIT
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON

En s'inspirant des Transformers, ces jouets robots capables de prendre plusieurs apparences en modulant leurs différentes parties, Argonaut Software a voulu donner toute sa dimension à son chip Super FX dédié à la 3D dans un jeu d'action. Les traditionnels polygones de ce mode de représentation pouvant bouger à loisir, il est aisé de créer un robot à base de polygones (des cubes par exemple) puis de déplacer certains de ces polygones pour lui donner une autre forme. C'est ainsi que dans Vortex on peut piloter quatre véhicules en un. Chacun ayant ses propres caractéristiques et armes, la clé du jeu est de se transformer intelligemment en fonction de la situation, et ce au cours d'une petite dizaine de missions. Les missions — qui consistent soit à buter tout ce qu'on voit, soit à atteindre divers points géographiques (pour diverses raisons), avant d'être confronté à un boss — se déroulent dans l'espace (appelé aussi Vortex) ou sur une planète voire des plates- formes. Le point commun à toutes ces missions, c'est qu'on n'y voit pas grand-chose, si ce n'est un amas de polygones lointains et quelques bâtiments bien trop simplistes, pas arrangés par les couleurs tramées (!). On passe son temps soit à mater le radar, soit à profiter de la visée automatique pour (tenter) d'abattre les ennemis. Et justement, le second point noir, c'est la difficulté ahurissante du jeu, même en mode « easy », qui le réserve aux extraterrestres (style Megadeth).



Milouse

MEGADRIVE

Dragon

prix A B C D E F

82 %

éditeur	VIRGIN
genre	COMBAT
nombre de joueurs	1 A 3
sauvegarde	NON
continue	3

Un nouveau jeu de baston sur MD, mais cette fois plutôt axé kung-fu. Deux modes de jeu : le « story », qui vous propose une succession de combats inspirés du film (Dragon) et le « match simple ». Le point fort est la possibilité de jouer à trois en même temps. Les affrontements deviennent alors délirants. C'est hélas moins jouable que la version SNES. Même avec une manette six boutons, le passage des différents modes (« fighter », « nunchaku », « mantis ») est très délicat. Enfin, Dragon reste un bon jeu qui apportant un nouveau style de combat sans pouvoirs spéciaux. Mais aurez-vous assez de chi ?

El Didou

SUPER NINTENDO

Super Pinball

prix A B C D E F

69 %

éditeur	NINTENDO
genre	FLIPPER
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	INFINI

Super Pinball est décevant. Sa pauvreté graphique et son manque d'idées ne sont sauvés que parce qu'il s'agit d'une cartouche de flipper. Vous avez le choix entre trois jeux distincts (trop semblables) ou une sorte de mode « story » qui vous donne des challenges sur ses trois flippers. Malgré le multi-ball, les tirs manquent de précision et les actions à réaliser sont monotones. On est loin du Psycho Pinball qui sort bientôt sur Megadrive. Dommage que la SNES ne possède pas encore dans sa logithèque un flipper de la trempe d'un Dragon's Fury ou d'un Crüe Ball. Patience ?

Matt

NBA LIVE 95 (MEGADRIVE)

LE ZOOM DE VITE VU

Juste pour le plaisir des yeux, une petite reconstitution d'un smash retourné, attention dessous !

MEGA CD
Lethal Enforcers 2

prix A B C D E F — 80%

éditeur	KONAMI
genre	TIR
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	VARIABLE

Pour paraître un peu moins violent, Lethal Enforcers 2 s'est réfugié dans l'ambiance des bons vieux westerns. Le résultat est sans surprise, c'est du jeu de tir pur et dur, comme le premier épisode. Vous jouez toujours avec les deux flingues rose et bleu (mignons tout plein) ou avec des paddles. Il s'agit d'une grosse « boumboum party » et le support CD n'apporte rien de bien marquant, mais il est parfois assez marrant de se prendre pour le shérif. Un bon investissement pour les fans d'Operation Wolf, même si l'on aurait apprécié une utilisation plus poussée du support. **El Didou**

MASTER SYSTEM
Asterix

prix A B C D E F — 83%

éditeur	SEGA
genre	PLATE FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI

Obélix et son pote arrivent sur la Master System pour notre plus grande joie. Astérix and the Great Rescue est un jeu de plate-forme au principe plutôt classique et fourmille d'idées originales et de passages secrets. Les niveaux sont assez longs mais on ne reste jamais coincé très longtemps. Pour ce qui requiert de l'astuce et de l'intelligence vous incarnez Astérix mais dès que vous avez besoin de muscles alors une simple manipulation et vous vous transformez en Obélix. Les graphismes sont magnifiques et l'animation vraiment réussie ! Ils sont décidément très forts ces Gaulois ! **Mahalia**

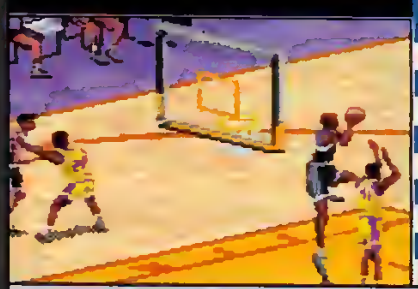
MEGA CD
Mickey Mania

prix A B C D E F — 95%

éditeur	SONY
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Pas de surprise : la version Mega CD est aussi réussie que le sont celles de la Super Nintendo et de la Megadrive. On y trouve même, en plus, une bande-son absolument fabuleuse qui donne encore plus d'impact au jeu. Par contre, une bonne nouvelle étant souvent suivie d'une mauvaise, on regrettera qu'il n'ait pas d'introduction (argh !) ni de scènes animées entre les levels. On aurait aimé que Sony profite des capacités du CD en matière de vidéo pour ajouter quelques extraits des dessins animés dont s'inspire le jeu. Allez, soyons indulgents, de toute façon, ce titre est tellement bon qu'il peut se passer de ça. **El Didou**

MEGADRIVE
NBA Live 95



prix A B C D E F — 83%

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON

Quasiment identique à la version Super Nintendo (testée page 120), NBA Live s'impose sans difficulté comme la meilleure simulation de basket-ball sur Megadrive. Le nombre d'options impressionnant vous permet de configurer le jeu à votre main, le réalisme des situations, la possibilité de jouer à quatre, les innombrables sprites et surtout la qualité de l'animation et des graphismes en font un must indispensable. Seuls petits défauts : les joueurs donnent parfois l'impression de glisser sur le parquet, et il n'y a pas de stratégie d'attaque préétablie, sinon, c'est du all-good. À acheter donc. **Flying Air Pedro**

ViteVu

MEGADRIVE
PGA 3

prix E D C B A — 85%

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	OUI
continue	NON

La série de simulations de golf PGA détenait depuis un bon moment la palme de la qualité et du réalisme. Avec un troisième volet superbement réalisé tant au niveau de l'animation que de la jouabilité, PGA pouvait largement prétendre garder sa place de leader. Mais c'était compter sans l'arrivée de Peeble Beach, assez semblable visuellement mais avec un petit je-ne-sais-quoi qui fait la différence. Signalons que PGA 3 possède pas mal d'atouts avec des graphismes plus travaillés et une panoplie de coups plus riche, mais qu'il reste néanmoins assez difficile d'accès.

Wolfen

MEGADRIVE
John Madden 95

prix E D C B A — 90%

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	OUI
continue	NON

Comme chaque année, Electronic Arts propose une nouvelle version, légèrement améliorée, de LA simulation de football américain. Mieux réalisée que la précédente (les sprites sont plus grands et plus fins, ce qui rend les actions nettement plus fluides), cette nouvelle cartouche propose un jeu plus subtil qu'il ne l'était auparavant. Mise à jour oblige, vous pourrez sélectionner les équipes du Super Bowl 1994. Avec sa jouabilité nickel, John Madden 95 est un achat indispensable pour tout amateur de ce sport ne possédant pas l'une des autres éditions.

Terry

MEGADRIVE
Pebble Beach

prix E D C B A — 90%

éditeur	SEGA
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

La série PGA Tour Golf règne en maître sur nos consoles. Seulement voilà, Pebble Beach Golf Links arrive... À l'inverse de PGA, complet mais pas toujours très ergonomique avec ses menus déroulants, Pebble Beach possède comme principal intérêt sa grande facilité d'utilisation. Malgré une certaine lenteur d'animation et des graphismes encore perfectibles, cette simulation s'impose haut la main comme le premier jeu de golf vraiment accessible à tout public. La cartouche idéale pour passer outre vos réticences et découvrir ce sport fabuleux !

Wolfen

MEGADRIVE
NHL 95

prix E D C B A — 93%

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	OUI
continue	NON

NHL 95 est le quatrième volet de la simulation de hockey de référence développée par Electronic Arts. Cette fois, NHL ne se contente pas d'apporter des améliorations techniques relatives à la gestion des équipes mais offre une version carrément relookée avec notamment des graphismes plus fins. On note également l'apparition d'une option « édition de joueur » qui vous permet de créer et d'intégrer un hockeyeur que vous aurez personnalisé dans l'une des équipes de la NHL. À se procurer d'urgence à moins bien sûr de posséder l'une des versions précédentes.

Wolfen

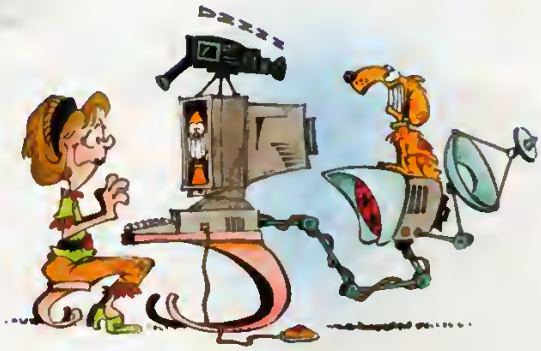
4e Salon International de la High-Tech de Loisirs

DU 30 NOVEMBRE AU 4 DÉCEMBRE 94

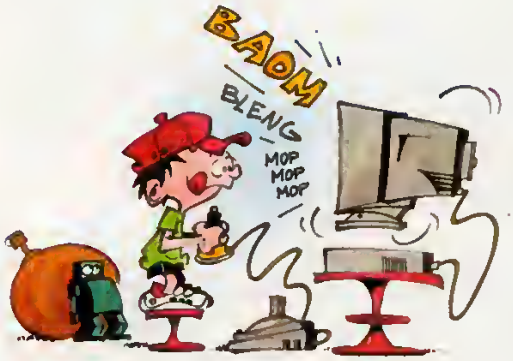
PARIS - PORTE DE VERSAILLES

SUPERGAMES

AVEC EUROPE 1



+



+

+

= L'UNIVERS DES LOISIRS MULTIMÉDIA

-20% payez 40 frs (au lieu de 50 frs), votre entrée à SUPERGAMES

Remplissez ce bon et présentez le aux caisses du salon.

Nom : _____ Prénom : _____ Année de naissance : ___

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

ORGANISATION : BLENHEIM, 70 RUE RIVAY, 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX ● FAX : 47 56 11 90

PONE47

ViteVu

SUPER NINTENDO

Superman

prix A B C D E

70%

éditeur: SUNSOFT
genre: BASTON
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: INFINI

The Death and the Return of Superman est l'adaptation du comic dans lequel, à la suite de la « mort » du héros, une flanquée d'erzatz — parmis lesquels le kryptonien lui-même — déboulent sur la ville. Vous allez donc incarner tour à tour Superman, Super-prothèse Man, Black Superman, Superboy et enfin Superman d'Acier. Parmi leurs quelques pouvoirs (qui ne changent que dans la forme), deux attirent l'attention : celui qui permet de balancer les ennemis contre les murs, et l'aptitude à voler pour combattre en l'air. Ça n'empêche pas le jeu d'être trop classique et bourrin, comme d'hab ! **Bububoy**

MASTER SYSTEM

Daffy Duck

prix A B C D E

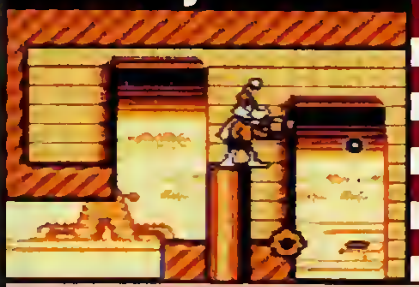
83%

éditeur: SEGA
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Daffy Duck, le célèbre canard de la Warner nous rend une petite visite sur console 8 bits. Après une version Game Gear assez sympathique, voici venue celle sur Master System. Eh oui, l'antique console attire encore quelques programmeurs. Les deux versions sont identiques ! Vous incarnez Daffy et devez le faire évoluer dans un univers hollywoodien peuplé d'ennemis franchement cocasses. Votre arme est un bazooka qui peut être boosté par des options. Graphiquement réussi, Daffy Duck in Hollywood est jouable et marrant. Sympa pour ceux qui utilisent encore leur Master. **Elwood**

GAME BOY

Daffy Duck



prix A B C D E

73%

éditeur: SUN SOFT
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: OUF ! ILLIMITE

Cela fait un bon moment maintenant que Daffy Duck chasse le martien sur diverses consoles. Ce ne serait pas un remake genre : « il voit des martiens partout » ? Pas de grande surprise avec ce Daffy Duck and the Marvin Mission qui sent le réchauffé. Le problème vient de sa difficulté très élevée, et de sa jouabilité pas géniale. Les graphismes brouillons et peu lisibles (sauf avec le SGB !) accentuent ces défauts. Face à la multitude de bons jeux de plate-forme sur Game Boy, on peut d'ors et déjà parier que Daffy Duck ne laissera pas une empreinte inoubliable ! **Mahalia**

GAME BOY

Taz-Mania

prix A B C D E

74%

éditeur: SUNSOFT
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: INFINI

Encore une adaptation d'une création de la Warner sur console ! Soyons francs : Taz-Mania est un jeu de plate-forme plutôt difficile qui n'apporte pas grand-chose de nouveau au genre. Au programme, vous retrouvez des grands classiques : des plates-formes qui s'écroulent quand vous vous trouvez dessus, des bonus à ramasser... et tout cela en un temps imparti. Il y a quand même un détail amusant : l'arme qui vous permet de vous défendre des attaques ennemies est une tornade (le perso tourne sur lui-même). Mais à part cette option, le reste est un peu léger. Dommage ! **Calimero**

AU TÉLÉPHONE

JOUEZ AU 36 68 77 33

ET GAGNEZ DES JEUX POUR VOS CONSOLES

Ce mois-ci :

MICKEY MANIA

Retrouvez la souris la plus populaire du monde sur Super Nintendo grâce à Mickey Mania. Testé dans ce numéro !

95%

Vous avez besoin de trucs, de codes ?

Téléphonez vite au

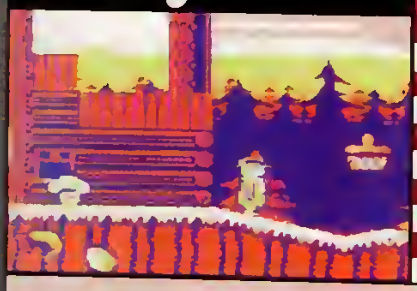
36 70 77 33

Player One vous trouvera la solution en 48 h.

ViteVu

GAME BOY

Yogi Bear



prix A B C D E

77%

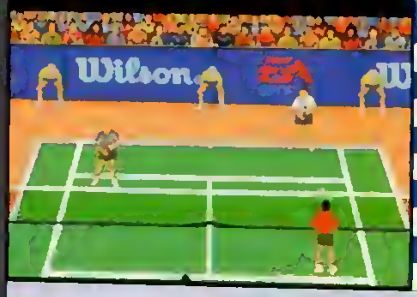
éditeur: EMPIRE
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Le héros de Hannah Barbera arrive dans un jeu de plate-forme on ne peut plus classique. Pas de surprise : les graphismes ont un look cartoon (enfin, autant que c'est possible sur Game Boy), les leveis sont interminables, il y a plein de bonus à découvrir et l'action se teinte de « réflexion ». D'accord, côté prise de tête, ce n'est pas les Lemmings mais c'est gentil... Ajoutez des décors agréables, des musiques sympa (dix différentes !), et vous comprendrez qu'on peut craquer pour Yogi Bear. Rien de très original mais il y a là matière à passer de bons moments.

Caliméro

MEGADRIVE

IMG Tennis



prix A B C D E

71%

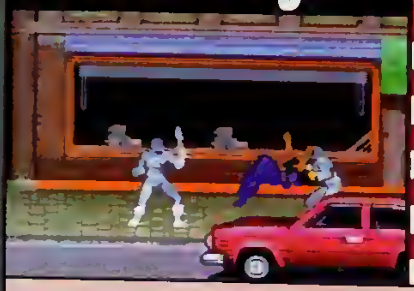
éditeur: ELECTRONIC ARTS
genre: SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs: 1 A 4
sauvegarde: OUI
continue: NON

IMG International Tour Tennis est une bonne simulation de tennis disposant d'une sauvegarde sur pile — agréable —, mais... il y a un « mais » ! Une option permet d'aller contester un point litigieux auprès de l'arbitre. Bon, c'est marrant (c'est sûr, des gars comme Wolfen discutent tous les points !) mais il est impossible de contester une balle concluant un jeu ou un set ! Autre « mais » : la très longue période d'apprentissage que nécessite un coup élémentaire du tennis comme un simple coup droit. La jouabilité étant fastidieuse, on s'ennuie rapidement.

Robby

SUPER NINTENDO

Power Rangers



prix A B C D E

55%

éditeur: BANDAI
genre: COMBAT
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Power Rangers, vous connaissez ? Non ! Alors prenez un Bioman quelconque, passez-le dans le moule américain (eh oui, pour une fois, c'est une série US, pas japonaise), gardez les uniformes, donnez aux héros des noms de dinosaures, et le tour est joué. C'est tout sauf transcendant, n'est-ce pas ? En jeu vidéo, ça donne à peu près la même chose. Les graphismes sont termes et sans aucune originalité, l'animation plus que sommaire et l'intérêt très limité. Bref, le jeu ne convaincra que les amoureux de la série télé. En ce qui me concerne, je préfère oublier les deux.

Megadeth

3 DO

Shadow War

prix A B C D E

30%

éditeur: TRIBECA
genre: DAUBE
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: TON FRIC !
continue: STOOOP !

32 bits ou pas, voici le pire clone de Mortal Kombat jamais vu. Persos sans relief (ils ont fait le casting en trois minutes à la sortie d'un métro new-yorkais ou quoi ?), animation poussive, on nage dans l'innommable. Le pire, pour une console CD, vient quand même des bruitages : on dirait que les programmeurs se sont pointés dans une salle d'arcade avec un dictaphone et qu'ils ont enregistré les sons d'un jeu de combat des années 80. La jouabilité est aussi exécrable, les coups ayant du mal à sortir... sauf ceux que vous infligerez à votre pauvre télé.

Bubu

CONCOURS

Sortie nationale du film le mercredi 9 novembre 199

L'EXPERT

LES QUESTIONS

1 / Quelle est la spécialité de Ray Quick, alias Sylvester Stallone, dans "l'Expert" ?
a/ Les explosifs.
b/ L'escalade.
c/ La boxe.

2/ "L'Expert" a été tourné à...
a/ Mexico.
b/ Miami.
c/ Bangkok.

3/ Quelle série a lancé Sylvester Stallone ?
a/ Le prisonnier.
b/ Indiana Jones.
c/ Rocky.

4/ Avec quel film Sharon Stone s'est-elle imposée parmi les plus grandes stars du cinéma américain ?
a/ 9 semaines 1/2.
b/ Basic Instinct.
c/ Dracula.

5/ Quel sera le prochain film de Sylvester Stallone ?
a/ Judge Dredd.
b/ Casino.
c/ Rambo IV.

LES LOTS

1er prix
la collection des cinq meilleures K7 de la série action de Warner Home Video
+ un briquet
+ un porte-clés
+ l'affiche du film *l'Expert*.

Du 2e au 100e prix
un briquet
+ un porte-clés
+ l'affiche du film *l'Expert*.

Du 101e au 200e prix
un briquet
+ un porte-clés *l'Expert*.

Pour participer au concours

composez le **36 68 77 33** pour jouer avec nous en direct ;
tapez **3615 PLAYER ONE**, rubrique JEUX ;
ou adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
Player One, Concours L'Expert
BP 4 60700 Sacy-Le-Grand

WARNER BROS

Mefiez-vous des apparences,
les circuits de grands prix sont trop minables pour elle.

STUNT RACE FX : premier rodéo mécanique.

Stunt Race FX™

Avec STUNT RACE FX, bienvenue dans la quatrième dimension. Le microprocesseur SUPER FX intégré au soft STUNT RACE FX permet une fabuleuse gestion des effets 3 D qui dote les 4 bolides d'une vraie personnalité leur permettant d'accomplir tous les délires possibles et inimaginables qui vous passeront par la tête. Pour visualiser cette course folle vous disposerez de 4 perspectives (vue rapprochée du véhicule, éloignée du véhicule, du cockpit et panoramique).Un bon conseil, avant de prendre la route, attachez vos ceintures, ce jeu n'est pas pour les amateurs.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1,27 F/mn)

Mes pauvres amis, votre cher Astuceman est mort de fatigue. Je n'en peux plus, mon chat (Grégory de son p'tit nom) s'est enfuit, ma télé est morte, je souffre d'insomnies, je couve une angine, Hélène a quitté Nicolas et Simone Veil ne se présentera pas aux présidentielles. Moi je vous le dis, la fin du monde est proche. Enfin bon, la vie continue et les Trucs en Vrac aussi, donc je ne puis quitter mon poste ne serait-ce qu'une minute. Heureusement, vous, lecteurs préférés, ne m'abandonnez pas, et c'est, après tout, ce qui compte le plus.
Merci, mille fois merci, grâce à vous, ma vie trouve un sens.

COMMENT UTILISER LES CODES ACTION REPLAY :

D'abord, achetez un Action Replay (le 2 si possible). Ensuite, si vous n'avez pas de jeux, courez en chercher. Dès lors, vous vous rendrez vite compte que sur le côté droit de l'Action Replay, il y a un petit « switch » qui peut se placer en bas, au milieu ou en haut. Mettez-le sur la position basse, connectez votre jeu sur le dessus de l'Action Replay et allumez votre console. Si vous possédez le 2, vous allez arriver à un menu. Là, choisissez « Exit to parameters ». Si vous avez le premier, ne faites rien car vous arrivez directement aux codes. À ce stade, rentrez les codes que vous avez trouvez dans votre rubrique préférée. Après avoir noté ces codes, pressez Start, puis, à la page de présentation du jeu, relevez le « switch » jusqu'à sa position haute. Voilà, vous avez à présent énergie, vies et autres choses bien utiles, tout ça à l'infini.

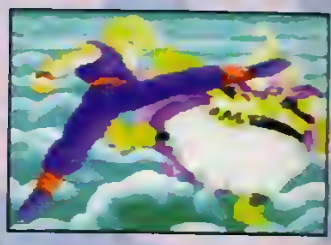
PRO ACTION REPLAY

Ludika, Terry et Astuceman

Super Famicom

DRAGON BALL Z 3

On commence en force avec des codes Action Replay et un cheat mode inédits sur DB Z 3.
Énergie infinie pour le joueur 1 : 7E0562FF
Énergie infinie pour le joueur 2 : 7E0762FF
Quand Vegeta apparaît, pressez Haut, X, Bas, B, L, Y, R et A.



Vous êtes coincé dans un jeu ?
3615 Player One (tapez * SOS)
ou 36 70 77 33 pour avoir
la solution en 48 h
Player One

Vous pourrez ainsi jouer avec Trunks adulte. Tiens, pendant qu'on y est, voici quelques tips : Ces codes doivent être effectués pendant les dialogues, avant le combat, en mode deux joueurs. Ils ne fonctionnent pas en mode tournoi.

- 1re transformation : Haut, L, Bas, Y
- 2e transformation : Gauche, L, R et Droite
- 3e transformation : Bas, X, Haut, R
- 4e transformation : L, R, Haut, Bas, Y, X, Gauche et Droite
- 5e transformation : Haut, L, Haut, R, Haut, Y, Haut, X
- 6e transformation : Gauche, R, Haut, X, Droite, Y, Bas et L

Super attaques :
(Droite = D, Gauche = G, etc)

- Gohan : D, D-B, B, G-B, G, D + bouton B
- Vegeta : D, D-B, B, G-B, G, D + bouton Y
- Petit Trunks : D, G, B, H + bouton B
- Grand Trunks : D, G, B, H + bouton Y
- Boo : G, D, B, H + bouton Y
- Darbura : G, D, B, H + bouton Y
- Sangoku : 360° + bouton B
- Sangoten : 360° + bouton B

Filou et Léon d'Osakaï

Super Nintendo

FATAL FURY II

Ils sont toujours vivants !
Énergie infinie joueur 1 : 7E100560
Énergie infinie joueur 2 . 7E120560
Nombre de round d'avance joueur 1 : 7E10000"X"
Nombre de round d'avance joueur 2 : 7E12000"X"
Temps infini : 7E008790
Mode démonstration : 7E004C01
Pour activer le tip de mode de démonstration : 7E0F0001
Perso de même couleur : 7E007A00 et 7E007400
Seules les projections comptent joueur 1 : 7E104303
Seules les projections comptent joueur 2 : 7E124303

Alain Le Huérou

Megadrive

SONIC 3

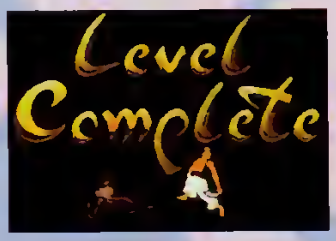
Un sacré code qui vous permettra d'atteindre un niveau caché.
Entrez ces codes dans l'ordre :
FFFFB10000
FFFD850003
FFF6040010
Appuyez sur A puis descendez sur Sound Test et mettez AF, remontez et placez-vous sur Spécial stage 2. Maintenez sur le paddle Gauche et A et pressez Start deux fois.

Filou et Léon d'Osakaï

Super Nintendo

ALADDIN

Toujours les mêmes !
Énergie : 7E03650"X" et 7E03670"X"



Vies : 7E03640"X"
Crédits : 7E035B09
Pommes : 7E0369"XX"
Rubis : 7E036B"XX"
Tapis : 7E036E01
Invincibilité : 7E034701
Stage select : 7E035D"XX"
(XX = entre 00 et 10)

Éric Galenne

Super Nintendo

F1 POLE POSITION

Inclinons-nous devant l'immense génie du découvreur.
Temps :

- Blocage des centièmes de secondes : 7E0D0C"XX"
- Blocage des secondes : 7E0D0D"XX"
- Blocage des minutes : 7E0D0E"XX"

Le classement :

- Nombre de tours éffectués : 7E1410"XX"
- Position en course : 7E0D06"XX"
- Nombre de points en championnat du monde : 7E1DCE"XX"

Caractéristiques de la voiture :

- Le volant : 7E1B22"XX"
- Les pneus : 7E1B23"XX"
- Le moteur : 7E1B24"XX"
- Les vitesses : 7E1B25"XX"
- Les freins : 7E1B26"XX"
- Les suspensions : 7E1B27"XX"
- Le carénage : 7E1B28"XX"

La météo :

- Beau temps : 7E1B0F00
- Temps incertain : 7E1B0F01
- Temps pluvieux : 7E1B0F02

Jacques Dusselier

Super Nintendo

LOST VIKINGS

Des p'tits codes, des p'tits codes, toujours des p'tits codes...
Vies infinies :

- Eric : 7E0FE906
- Baleog : 7E0FEB06
- Olaf : 7E0FED06

Points de frappe infinis :

- Eric : 7E0FEB08
- Baleog : 7E0FED08
- Olaf : 7E0FEF08

Objets infinis :

- Première caisse d'Eric : 7E0402"XX" (choisissez l'objet voulu en passant de 01 à 0F et aussi de 10 à 12)
- Deuxième caisse d'Eric : 7E0404"XX"
- Troisième caisse d'Eric : 7E0406"XX"
- Quatrième caisse d'Eric : 7E0408"XX"
- Première caisse de Baleog : 7E040A"XX"

• Deuxième caisse de Baleog : 7E040C"XX"
• Troisième caisse de Baleog : 7E040E"XX"
• Quatrième caisse de Baleog : 7E0410"XX"
• Première caisse d'Olaf : 7E0412"XX"
• Deuxième caisse d'Olaf : 7E0414"XX"
• Troisième caisse d'Olaf : 7E0416"XX"
• Quatrième caisse d'Olaf : 7E041B"XX"

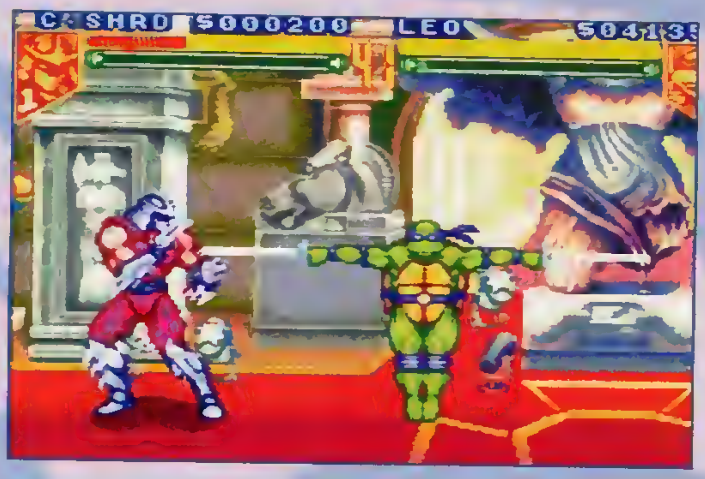
Stéphane Aubry
Megadrive
MORTAL KOMBAT II

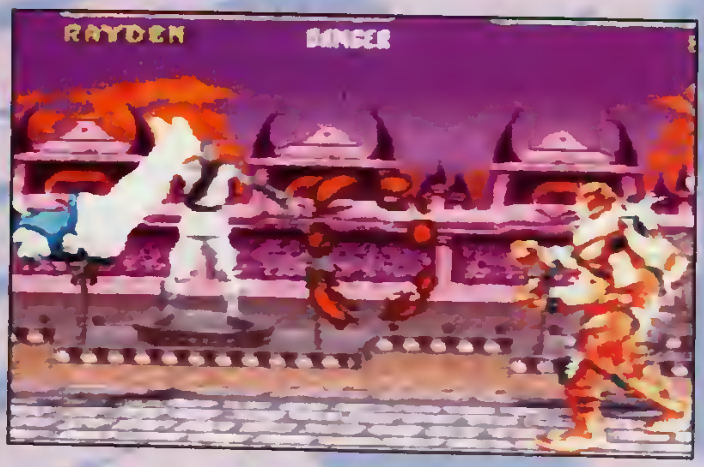
Tiens, rien que pour le plaisir, voici deux codes Action Replay inédits sur Megadrive...
Énergie infinie : FFB623007B
Temps infini : FFAB960095

CHEAT MODES

Ludika
Super Nintendo
MORTAL KOMBAT II

Pfff ! Impressionnant, non ! On continue très fort avec sept cheats complètement inédits sur Mortal Kombat II.
Tous ces codes se font à l'écran du choix des joueurs.
Premier cheat : appuyez sur Haut et Start pour que devienne complètement aléatoire le choix de votre joueur.
Deuxième cheat : faites Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche et Select et vous obtiendrez 25 crédits de plus.
Troisième cheat : pressez Gauche, Haut, Bas, Bas, Droite et Select et vous pourrez jouer directement contre Noob Saibot Si vous perdez ce match, vous combattrez ensuite contre Smoke.
Quatrième cheat : appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Droite, Droite et Select et vous combattrez tout de suite contre Kintaro.
Cinquième cheat : faites Bas, Haut, Droite, Haut, Gauche puis Select et vous commencerez immédiatement contre Shao Khan, le Boss de fin.
Sixième cheat : faites Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite puis Select et vous aurez l'immense plaisir de combattre Jade.
Septième cheat : pressez Haut, Haut, Gauche, Haut, Bas puis Select et le temps pour effectuer les fatalities sera triplé.





Yann Hughain
Master System/Game Gear
LE LIVRE DE LA JUNGLE

Chouette, un tip de plus. Ça me fait vraiment plaisir de voir que vous êtes toujours là.
Au logo « Disney » doré, attendez que l'écran soit noir et pressez Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche et Droite. Et voici le Select Round.

Vivien Hussard
Super Nintendo
X-KALIBER 2097

Pour obtenir le level Select, à la page de présentation, faites Droite, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Gauche, Bas, Bas, Bas et Y. Allez sur New Game Option et pressez à nouveau le bouton Y.

Master Game
Super Nintendo
SUPER TENNIS

Voici de quoi vous apaiser durant quelques décennies.
Pour que votre joueur soit super puissant, placez le rectangle de couleur sur le joueur que vous avez choisi et faites L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R, R et X.

Guillaume Merbepin
Super Nintendo
TURTLES NINJA TOURNAMENT FIGHTER

Ben, ce coup-là, vous allez être servis, comblés pour quelque temps, parce que c'est tout simplement cinq cheats que ce cher Guillaume m'envoie (tous ces codes s'effectuent à la page de présentation avec la deuxième manette).
Pour avoir deux vitesses en High Speed : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche et Droite.
Pour avoir dix crédits en Story Battle : B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X et X.
Pour avoir les jauges de pouvoir en mode Story : Haut, Gauche, Bas, Droite, X, Y, B, A, X, Y, B, A et X.
Pour jouer avec Karaï ou Ratking en mode Versus : X, Haut, Y, Gauche, B, Bas, A, Droite, X et Haut.
Pour jouer dans le décor des boss en mode Versus : L, R, L, R, L, R et A.

Filou et Léon d'Osakaï
Super Nintendo
FATAL FURY II

Pour jouer avec les boss, il vous suffit, au logo « Takara », pendant le son de départ, de faire B, A, X, Y, Haut, Gauche, Bas, Droite, L et R. Une digit vocale se fera entendre vous prouvant que l'astuce a fonctionné.

Franck Leroy
Megadrive
MICRO MACHINES

Et c'est reparti ! avec cette fois-ci, quatre cheats de suite.
Vies infinies : mettez le jeu en pause et faites B, Bas, C, Bas, Haut, Bas, Gauche et Bas. Enlevez la pause et vous accédez aux cheats.
Pour aller plus vite : mettez en pause et pressez Haut, Bas, A, B, Gauche, Droite, C et Start.
Jeu plus dur : mettez en pause et appuyez sur Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Start et Bas.
Voiture plus rapide : Pause puis Haut, Bas, A, B, Gauche, droite, C, Start.

Cyril Hugo

Megadrive

ALADDIN

Avec vous, je ne sais plus où donner de la tête, j'ai reçu beaucoup trop de codes, cheats et astuces ce mois-ci, du calme tout de même.
Pour quitter le level : mettez en pause et pressez A, B, B, A, A, B, B et A.
Options secrètes : à la page de présentation, faites A, B, B, B, B, C, C, C et C.

Éric Denavant

Megadrive

T2 : THE ARCADE GAME

Mais c'est pas possible, encore un cheat, je vais devenir fou, n'en jetez plus !
Level Select : à la page de présentation, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche et Droite. Ensuite, commencez le jeu et mettez-le en pause et appuyez sur B et C.

Vincent Fabiol

Megadrive

ROBOCOP VS TERMINATOR

Pour quitter le niveau : à la page de présentation, pressez Haut et Gauche dix fois. Ensuite dans le jeu, mettez en pause et appuyez sur C, B, B, A, C et B.
Niveau très dur : au logo « Konami », faites Bas (six fois), Haut (deux fois), Bas (deux fois). Ensuite, allez aux options, et là...

ASTUCES/PASSWORDS

David Lewkowitz

Super Nintendo

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Ça vous dirait les codes de tous les matchs en Toumoi et en League avec l'Allemagne ?

Je suis sûr que oui, donc voici de quoi vous satisfaire :
Tournoi :
- 1 match gagné : K7RWQB7MX
- 2 matchs gagnés : K7RWQH6RK
- 1/8e de finale : K7RWQTP277
- 1/4 de finale : K7RWQY60S+
- 1/2 finale : K7RWQ4P09BH
- Finale : K7RWQ5P0599
- Vainqueur : K7RWQ560559

League :
- 1 match gagné : P9TWQB6TZ
- 2 matchs gagnés : P9TWQD6W7
- 3 matchs gagnés : P9TWQGP24Q
- 4 matchs gagnés : P9TWQKP053
- 5 matchs gagnés : P9TWQP61N2N
- 6 matchs gagnés : P9TWQPP1NMN
- 7 matchs gagnés : P9TWQTP1PQV
- 8 matchs gagnés : P9TWQT61PQJN
- 9 matchs gagnés : P9TWQW61PQMN
- 10 matchs gagnés : P9TWQYP1PP4XK
- 11 matchs gagnés : P9TWQ1P1PP0W+
- 12 matchs gagnés : P9TWQ461PP1G9
- 13 matchs gagnés : P9TWQ6P1PP1N+N
- 14 matchs gagnés : P9TWQBP1PP1QFS

Éric Galenne and Co

Super Nintendo

SMASH TENNIS

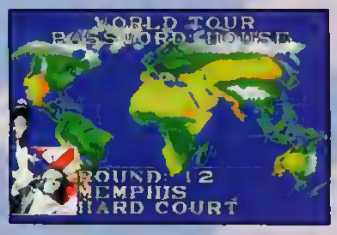
Voilà de quoi satisfaire vos envies sportives. Et ce évidemment sans quitter votre fauteuil.
Dernier toumoi avec :
- Mike : AXBAYXAA
- Dan : XXBBYXAA
- John : AYBXYXAA
- Darren : XYBYYXAA
- Matt : AAXAAYAA
- Mark : XAXBAYAA
- Peter : ABXXAYAA
- Paul : XBXYAYAA
- Ian : AXXABYAA
- Tony : XXXBBYAA
- Brian : AYXXBYAA
- Steve : XYXYBYAA
- Helen : AAYAXYAA
- Susan : XAYBXYAA
- Julie : ABYXXYAA
- Rose : XBYYXYAA
- Carol : AXYAYYAA
- Marina : XXYBYYAA
- Kirsty : AYYXYYAA
- Nina : XYYYYYAA

Frédéric Degrasse

Megadrive

PETE SAMPRAS TENNIS

Mesdames et Messieurs, en exclusivité pour la rubrique Trucs en Vrac de novembre, voici les passwords de la célèbrissime simulation de tennis nommée Pete Sampras Tennis (la vache, qu'est-ce que c'est beau !) :
1 Stuttgart : START
2 Tokyo : CAR
3 Washington : VEGAN
4 Dusseldorf : STAR
5 Paris : LCD
6 Montreal : WALL
7 Barcelona : SINKORSWIM
8 San Francisco : SHELF
9 Bombay : WINDOW
10 London : POOL
11 Zurich : LUCKY
12 Memphis : HOUSE
13 Milan : CUE
14 Barcelona : DURHAM



Xavier Tournier

Game Boy

PRINCE OF PERSIA

Des passwords pour vous mes princes :
Level 2 : 51798075
Level 3 : 41698065
Level 4 : 71198015
Level 5 : 61098005
Level 6 : 11398035
Level 7 : 47769332
Level 8 : 31998095
Level 9 : 21498085
Level 10 : 81498054
Level 11 : 51798074
Level 12 (a) : 41698064
Level 12 (b) : 71198064
Level 12 (c) : 61098014
Level 13 : 77027514

Francis Leclerc

Game Gear

SHINOBI III

Des passwords en plus ou en moins sur Shinobi III ? J'avoue qu'au point où j'en arrive, je n'en suis plus à ça près. Vous par contre, vous serez ravis, c'est sûr.
Shinobi rose : C0444
Shinobi bleu : 5oB5B
Shinobi jaune : 1o373
Shinobi vert : 8o2F2
Cristal rose : FD9DB
Cristal bleu : D4939
Cristal jaune : F5958
Cristal vert : BF26A
Base de l'ennemi : BF26A

Fabrice Laurencin

Super Nintendo

L'ÉCOLE DES CHAMPIONS

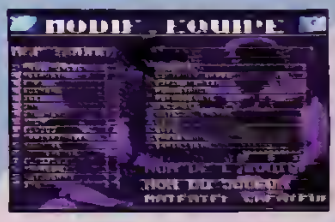
Codes des niveaux S V P.
Niveau 2 : DCBLRFGNPF
Niveau 3 : TNLPQCGKPJ
Niveau 4 : MMLPTTGKFJ
Niveau 5 : HFLPJQHHPPF

Astuceman

Super Nintendo

ÉRIC CANTONA FOOTBALL CHALLENGE

Ça vous dirait de pouvoir jouer avec l'équipe Rage Squad ? Il y a des chances, non ? Donc, voici de quoi vous satisfaire :
Allez dans « Modif Equip » et choisissez n'importe quelle équipe puis allez dans « Restore Team ». Et voilà, vous pourrez prendre la « Rage Squad ».



Olivier Duras

Game Gear

DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN

Les passwords de tous les niveaux, ça vous dit ?
Niveau 2 : Noir, Bleu, Rouge, Étoile.
Niveau 3 : Jaune, Bleu, Rose, Bleu.

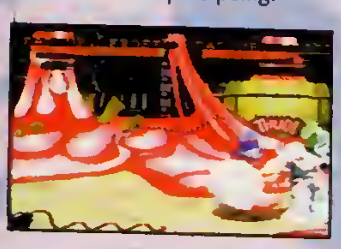
Niveau 4 : Rouge, Rose, Noir, Vert.
Niveau 5 : Bleu, Noir, Noir, Étoile.
Niveau 6 : Étoile, Rose, Noir, Jaune.
Niveau 7 : Bleu, Rouge, Noir, Étoile.
Niveau 8 : Étoile, Rose, Jaune, Bleu.
Niveau 9 : Bleu, Étoile, Jaune, Rose.
Niveau 10 : Bleu, Jaune, Rouge, Vert.
Niveau 11 : Rose, Bleu, Noir, Jaune.
Niveau 12 : Rose, Bleu, Rouge, Étoile.
Niveau 13 : Jaune, Rouge, Vert, Bleu.
Séquence de fin : Rouge, Vert, Étoile, Étoile.

Fight Man

Super Nintendo

CLAYFIGHTERS

Tous les coups de Clayfighters, histoire de vous imposer.
(G= Gauche; D= Droite; B= Bas et H= Haut)
• Mr Frosty :
G (2''), D et coup de poing.
B, B-D, D et coup de poing.
D, B, B-D et coup de poing.
B (2sec), H et coup de pied.
G, D (vite) et coup de poing.
B, B-D, D et coup de pied.
G (2''), G-B, B, B-D, D et coup de poing.
B (3''), H et coup de poing.
• Taffy :
G, D (vite) et coup de poing.
G (2''), D et coup de poing.
G, G-B, B, B-D, D et coup de poing.
D, B, B-D et coup de poing.
G, D (vite) et coup de pied.
• Tiny :
G (2''), D et coup de poing.
B, B-D, D et coup de poing.
B (2''), H et coup de pied.
D (2''), B-D, B, G-B, G et coup de poing.
• Blob :
B et coup de pied.
D, B, B-D et coup de pied.
G (2''), D et coup de poing.
B, B-D, D et coup de poing.



G, G-B, B, B-D, D et coup de pied.
B, G-B, G et coup de poing.
D, B-D, B, G-B, G et coup de poing.
• Blue Suede Goo :
B, G-B, G et coup de poing.
B, B-D, D et coup de Poing.
D, B-D, B et coup de pied.
• Ickybod Clay :
B, B-D, D et coup de poing.
D, B, B-D et coup de poing.
G (2''), D et coup de poing.
coup de poing et coup de pied en même temps.
• Helga :
B, B-D, D et coup de poing.
B, B-D, D et coup de pied.
G (2''), G-B, B, B-D, D et coup de pied.
G (2''), G-B, B, B-D, D et coup de poing.
D, B-D, B, G-B, G et coup de pied (au corps à corps).
• Bonker :
G (2''), D et coup de poing.
B, B-D, D et coup de poing.
G (2''), G-B, B, B-D, D et coup de poing.
B (2''), H et coup de poing.
G, G-B, B, B-D, D et coup de pied.
B, B-D, D et coup de pied.

Filou et Léon d'Osakaï

Super Nintendo

FATAL FURY II

Voici tous les super coups spéciaux de Fatal Fury II et ils ne peuvent être exécutés que lorsque la barre d'énergie vire au rouge.
(D= Droite, G= Gauche, H= Haut et B= Bas)
Big Bear : D, B-D, B, B-G, D puis X et B.
Terry Bogard : B, B-G, G, B-G, D puis X et B.
Joe Higashi : D, G, B-G, B, B-D puis X et B.
Cheng Sin Zan : B-G, B, D puis X et B.
Mai Shiranui : D, B-G, B, D puis X et B.
Andy Bogard : B, B-D, D puis B et A.
Jubei Yamada : B-G, B-D puis X et B.
Billy Kane : G, B-G, B, B-D, D puis A ou B.
Axel : G, B-G, B, B-D, D puis Y ou X.
Laurence : B, H puis A ou B.
Krauser : D, G, B-G, B, B-D, D puis Y ou X

NOTE D'ASTUCEMAN

Mes chers lecteurs, il faut que vous sachiez que je préfère passer des astuces sur des jeux sortis en France. Donc, pas la peine de m'envoyer des astuces sur des jeux étrangers peu connus. Par contre, sur des grands jeux tels DB Z 3 ou Mystical Ninja II, vous pouvez y aller. Sinon, concernant l'annonce pour le perso caché dans la version MD de DB Z, certains de vous m'ont envoyé un tip pour un singe qui dansait mais avec lequel on ne pouvait pas jouer. Et c'est ce que vous appelez un personnage caché ! Enfin, je vous aime quand même. Alors, ne faiblissez surtout pas et que Saint Paddle vous soutienne.

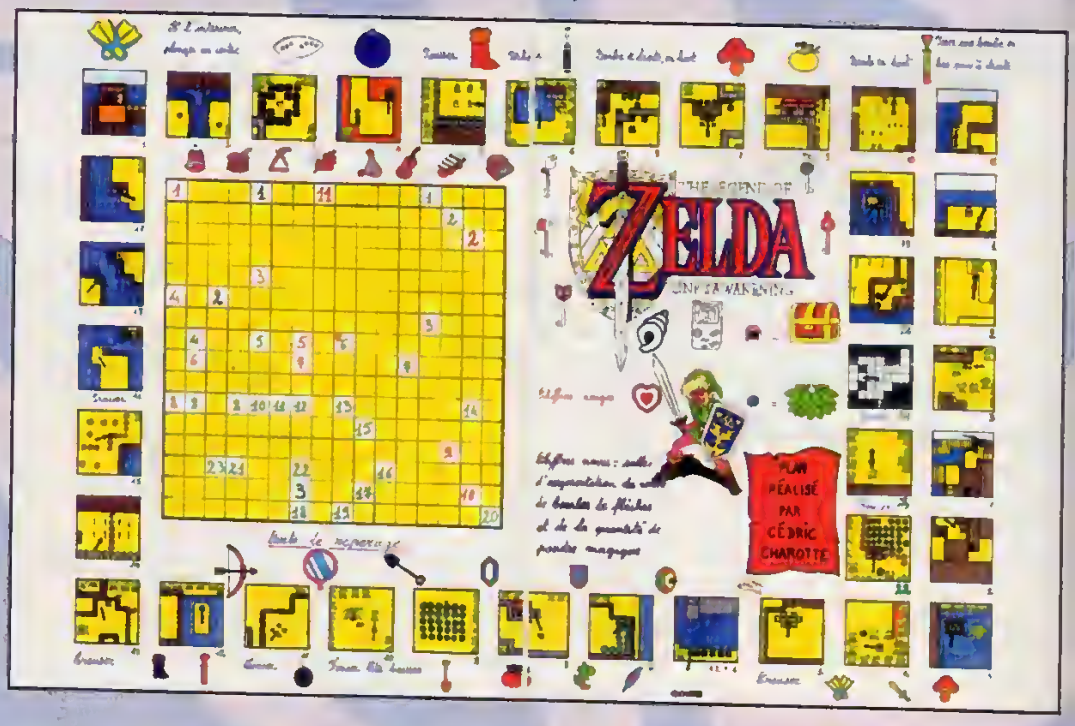
PLAYER ONE

Astuceman, Trucs en Vrac
19, rue Louis-Pasteur
92100 Boulogne

Crevette, Plan des lecteurs
19, rue Louis-Pasteur
92100 Boulogne

PLAN DES LECTEURS

Bon, il n'y a qu'un seul plan ce mois-ci tout simplement parce que ce plan est la beauté même. Donc, j'ai été obligé, vu mon grand sens de l'esthétique, de le passer. Voilà, les choses sont claires mais j'ai tout de même remarqué une petite faiblesse dans vos envois d'octobre.
Sinon, excusez mon confrère Astuceman, le calme n'est pas son fort. C'est à se demander s'il n'est pas un peu trop speed sur les bords. Enfin, bonne continuation et moi, je retourne au club.



POUR MIEUX JOUER TOUTE L'ANNÉE

Je Mâlonne !

ET JE BÉNÉFICIE DES AVANTAGES PLAYER ONE :

- un numéro gratuit
- 2 heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de *Player One*
  (0,36 F/min au lieu de 1,27 F/min)
- la garantie du tarif pendant un an
- en cadeau : le ***Player One Pocket*** de mon choix

Délai d'expédition 4 semaines

1 6 numéros + 1 *Player One Pocket* **180F**

2 6 numéros + 1 *Player One Pocket* **144F** + 770 Crédits

3 11 numéros + 1 *Player One Pocket* **299F**

4 11 numéros + 1 *Player One Pocket* **239F** + 770 Crédits

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à : Player One, BP4, 60700 Sacy-le-Grand. Téléphone : 44 69 26 26. (Si vous habitez Paris-RP, composer le 16.)

(Cocher les cercles blancs)

OUI ! je m'abonne à *Player one* :

1 ○ **6 numéros : 180 F (ou 144 F + 770 Crédits Player.)**
Tarifs pour la France Métropolitaine
DOM-TOM et Etranger : ○ + 49 F (Terre/bâteau). Envoi par avion : ○ + 96 F

2 ○ **11 numéros : 299 F (ou 239 F + 770 Crédits Player.)**
Tarifs pour la France Métropolitaine
DOM-TOM et Etranger : ○ + 90 F (Terre/bâteau). Envoi par avion : ○ + 176 F

Je souhaite recevoir le *Player One Pocket Trucs et Astuces...*

○ SNES ○ NES Vol.1
○ GB ○ NES Vol. 2
○ MD ○ MS

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville : Pays :

Pseudo :
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

P047

ESPACE 3 games

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II TURBO — 699 F

		NBA JAM	489,00
ACTRAISER 2	479 00	NIGEL MANSELL INDY	549,00
ALADDIN	399,00	PGS SOCCER	349,00
DRAGON	449 00	RETURN OF THE JEDI	499,00
DRAGON BALL Z LA LEGENDE DE SAYAN	549 00	RISE OF THE ROBOT	TEL
EQUINOX	299,00	ROCK AND ROLL RACING	299,00
FATAL FURY 2	399 00	SAILOR MOON	549,00
F1 POLE POSITION	299 00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
F1 POLE POSITION 2	479,00	SIM CITY	389,00
FIFA SOCCER	449 00	SKYBLAZER	399 00
HYPER VOLLEY BALL	479 00	SMASH TENNIS	449 00
JENGLE STRIKE	459,00	STREET FIGHTER 2 TURBO	299,00
KICK OFF 3	TEL	STREET RACER	499,00
LAMBORGHINI CHALLENGE	299,00	STROUMPFS	329,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449 00	SUPER EMPIRE STIKE BACK	549 00
LEGEND	419 00	SUPER METROID	449 00
LEMINGS 2	TEL	SUPER STREET FIGHTER	499 00
LE ROI LION	TEL	TOP GEAR 2	499 00
MARIO COLLECTION	299 00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	399,00
MAXIMUM CARNAGE	549 00	VORTEX	549,00
MEGAMAN X	449,00	WOLFENSTEIN 3D	299 00
MICKEY MANIA	549,00	WOLVERINE	549,00
MORTAL KOMBAT 2	545,00	WORLD CUP USA 94	399,00
MYSTIC QUEST	389,00	WWF RAW	549 00

*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD20 TURBO PRIX 90 F
AVEC UN JEU ACHETE : 69 F AVEC DEUX JEUX ACHETES GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG 599F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PO 499 F

GENIAL !!!

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	199,00	PILOT WINGS	190,00
STAR WING	99,00	POPULOUS	199,00
FLASH BACK	199,00	SPIDERMAN X MAN	199,00
		STAR WARS	199,00
BATTLE SHIP	199,00	SUNSET RIDERS	199,00
BEST OF THE BEST	199,00	SUPER KICK OFF	199,00
COOL SPOT	199,00	SUPER PROTECTOR	199,00
JURASSIC PARK	199,00	SUPER R TYPE	199,00
LA LOI FATALE	199,00	SUPER TOWN	199,00
LE CORBAVE	199,00	TINY TOON	199,00
LEMMINGS	199,00	T2 ARCADE GAME	199,00
MEN NINJA	599,00	T2 JUGEMENT DAY	199,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00	WAYNE'S WORLD 2	199,00
PARODIUS	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	199,00
PIERRE LE CHEF	199,00	WORLD CLASS RUGBY	199,00

MEGADRIVE

FIFA SOCCER 95 — 379 F

ALADDIN (EUR)	299,00	NIGEL MANSELL (EUR)	459 00
AERO THE ACROBAT	490 00	PETE SAMPRAS (EUR)	399,00
CASTLE LUANIA	349,00	PGA EURO TOUR (EUR)	299 00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425 00	PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
DRAGON BALL Z (EUR)	499,00	POWER RANGER (EUR)	385,00
DRAGON BALL Z (JAP)	399,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	299,00
DUNE II (EUR)	449 00	PSG SOCCER (EUR)	349 00
DRAGON	425 00	RAGNACENTY (JAP)	399 00
FATAL FURY II (JAP)	449 00	RISE OF THE ROBOT	TEL
FIFA SOCCER 95	379,00	ROCK AND ROLL RACING	425 00
FLINK	TEL	SHAO FU	449,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SHINING FORCE 2 (USA)	549,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	SONIC 3 (JAP)	399 00
LAND STALKER (EUR)	425 00	SONIC ET KNUCKLES (EUR)	425 00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425 00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
LE ROI LION (EUR)	425,00	SPARKSTER	369,00
MAXIMUM CARNAGE (EUR)	499 00	STREET OF RAGE III (JAP)	299 00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	TEL	SUPER STREET FIGHTER (EUR)	399,00
MEGAMAN	TEL	URBAN STRIKE (EUR)	395,00
MICKEY MANIA (EUR)	TEL	VIRTUA RACING(JAP)	499,00
MORTAL KOMBAT II	499 00	VIRTUA RACING (EUR)	599 00
NBA JAM (EUR)	399 00	WOLVERINE	489,00
NBA LIVE 95	369 00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
NHLPA 95 (EUR)	425,00	WWF RAW	489 00

SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette 590 F

ADAMS FAMILY VALUE	539,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	299,00
BLACK THORNE	495,00
BONKERS (MICKEY)	495 00
BRAIN LORD	539,00
BREATH OF FIRE	539 00
BUBSY 2	495 00
CLAYMATE	399 00
DEATH AND RETURN OF SPIDERMAN	590 00
DEMON'S CREST	539,00
DONKEY KONG COUNTRY	TEL
DOUBLE DRAGON 5	495,00
DRAGON VIEW	549 00
EARTH WORM JIM	549,00
FATAL FURY 2	449,00
FINAL FANTASY 3	590,00
GREAT CIRCUS MISTERY	549,00
INSPECTOR GADGET	299 00
JIM POWER THE LOST DIMENSION	299 00
LEGENO	449 00
LEMMINGS 2	549,00
MEGAMAN SOCCER	299,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	299 00
MIGHT AND MAGIC 3	TEL
OBITUS	495,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
PIRATES OF DARK WATER	299 00
POWER RANGERS	549 00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	399,00
SECRET OF MANA*	549,00
SHAO FU	590,00
SOUL BLAZER II ILLUSION OF GAIA	549 00
STAR STREK NEXT GENERATION	299 00
STUNT RACE FX	399 00
SUPER BOMBERMAN 2	495,00
SUPER METROID	399,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	539 00
SUPER STREET FIGHTER	499,00
TALES OF SPIKE MC FANG	495 00
TETRIS 2	449 00
ULTIMA FALSE PROPHET	399 00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	549 00
WIZARDRY 5	249 00
WORLD HEROES II	495 00

SUPER PROMO SUPER NES USA

SUPER TURICAN	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	99,00
FATAL FURY	249,00
SUPER STREET FIGHTER	499,00
NHL 94	199,00
NEW SHOW DOWN	299,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
STREET FIGHTER 2	149,00
ART OF FIGHTING	149,00
DRACULA	149,00
LOST VIKINGS	149,00
STREET KOMBAT	149,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PROS	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249F
SUPER GAME MAGE	379F
ACTION REPLAY PRO	299F
POUR GAME BOY OU GAME GEAR	
MANETTE ASCII	99F

MEGA PROMOS M.D

BUBSY (EUR)	199,00
STREET FIGHTER (JAP)	199,00
ANTHONY WINNA GP (JAP)	99,00
ATOMIC ROBO KID (JAP)	99,00
BIO HAZARD BATTLE (KONG) (USA)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	299,00
CLAYFIGHTER (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95	379,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00
LOST VIKINGS (EUR)	179,00
MAURITAS (EUR)	159,00
JAMES POND 3 (EUR)	199,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	129,00
LOTUS II (EUR)	199,00
MICKEY (DONALD) (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
RISKY CODE (JAP)	99,00
SAINT SWORD (JAP)	99,00
SONIC 2 (EUR)	199,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
ZOOL (EUR)	199,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 45 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
*ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + Prise péritel — 1390 F
SUPER FAMICOM + 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F) — 1790 F

COTTON 100%	299,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	399,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	399,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
FIRE EMBLEM	299,00
GOEMON FIGHT 2	299 00
HOKUTO NO KEN 7	299,00
HUMAN GP 3	649,00
LIVE A LIVE	649,00
NOSFERATU	590,00
RAMANCING SAGA 2	299 00
RAMNA 1/2 4	349,00
R TYPE 3*	299 00
SAMOURAI SPIRIT	590,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
TWIN BEE 2	259,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

GIGA PROMO S.F.C

NIGEL MANSEL + AP	299 F
DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	399 F
RAMNA 1/2 4	349 F
FATAL FURY SPECIAL	399 F
IMPERIUM	149,00
SPACE ACE	159,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	159,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	149,00
RUSHING BEAT	149,00
TINY TOON	149,00
SUPER PINBALL	199,00
RUHING BEAT SHURA	199,00
MAGIC JOHNSON SUPER FUNK	199,00
MAGIC ET MAGIC	149,00
ART OF FIGHTING	299,00
ASTRO RODO	149,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
FAMILY TENNIS	199,00
RAMNA 1/2 2	199,00
FINAL FIGHT 2	179,00

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
PDSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE	149 F
BATTLE COLLECTION	79 A 99 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2, SAILOR MOON

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 64 rue Caumartin 75009 PARIS - M°H-Caumartin TEL : 42 81 46 22
2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS - M° Ledru-Rollin TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX 15 rue Condillac TEL : 56 52 72 34

STRASBOURG 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

3 DO

3DO PAL + 1 JEU version USA 66 Hz - Pleinécran fonctionne avec tous les jeux **3490 FF**

SEWER SHARK	275,00	BURNING SOLDIER	375,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00	GRIDDERS	375,00
HO SHOT JOHNNY ROCK	375 00	BLOND JUSTICE	279 00
TISTED	299,00	ALONE IN THE DARK	375,00
TRAMAN (JAP)	375,00	WAY OF THE WARRIOR	375,00
MODEL GO WILD	279,00	SLAYER (RPG)	375,00
DOG MC CREE 2	375 00	SHERLOCK HOLMES	375,00
OF THIS WORLD	299 00	OFF ROAD INTERCEPTOR	375,00
TOTAL ECLIPSE	**299.00**	DEMOLITION MAN	449,00
GHT TRAP	375 00	PATAANK	375,00
EGA RACE	375 00	TETSUJIN	375,00
INGS	299,00	KINGDOM THE FAR REACHES	375,00
TLET	349,00	SHADOW WAR	375 00
ROCOSM	375,00	GUARDIAN WAR	375,00
COMMANDER	375 00	REAL PINBALL	299,00
HORDE	375 00	SPACE SHUTTLE	375 00
TE FULL MOTION VIDEO	TEL	THEME PARK	375,00
YSTICK ARCADE	TEL	VR STALKER	375,00
JURASSIC PARK	**299,00**	FIFA SOCCER	375,00
TAR CONTROL II	375 00	SAMOURAI SHODOWN	375 00
RION OFF ROAD	375,00	SUPER STREET FIGHTER 2	375,00
ROAD RASH	375 00		
HOCK WAVE	375 00		
ARTOON WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/pièce		
ARTOON TOON TIME	159 00		
AMPLER 9 DEMO 15 mn	79,00		

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1590 F

MULTIMEGA + 3 CD 2990 F

BARI ARM (JAP)	99 00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249 00
FINAL FIGHT (JAP)	199,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449 00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149 00	**MORTAL KOMBAT (EUR)**	**299.00**
RAMNA 1/2 (JAP)	199 00	NIGHT TRAP (EUR)	499,00
SONIC (JAP)	199 00	NHL 94 (EUR)	299,00
WONDER DOG (JAP)	149 00	MICROCOSME (EUR)	449,00
BATMAN RETURN (USA)	249 00	THUNDER HAWK (EUR)	299 00
CHUCK ROCK (USA)	199 00	WOLFCHILD (EUR)	189 00
DOUBLE SWICH (USA)	299 00	BATTLE CORPS (USA)	449 00
MAD DOG MC CREE (USA)	399 00	MEGA RACE (EUR)	449 00
MICROCOSME (USA)	299 00	PRIZE FIGHTER (EUR)	425 00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495.00	HEINBALL(USA)	399,00
STAR WARS REBELL ASSAULT (USA)	395,00	MICKEY MANIA	399.00
TOMCAT HALLEY (EUR)	425 00	NBA JAM	TEL
DUNE (EUR)	425 00		
FIFA SOCCER (EUR)	**349,00**		

GENIAL! LE CDX PRO 299 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 2190 F

ALIEN VS PREDATOR	549 00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	549 00
CHECKERED FLAG II	549 00
CLUB DRIVE	499 00
CRESCENT GALAXY	449 00
DOOM	549 00
DOUBLE DRAGON	499 00
KASUMI NINJA	499 00
KICK OFF 3	TEL
DUNE DUNES	449 00
HIDEN	449,00
RACE WARS	499 00
TEMPEST 2000	499 00
WOLFENSTEIN 3D	499 00
MANETTE	299 00

NEC

DUO R	1890 F
PC ENGINE GT	990 F

QUELQUES EXEMPLES

BALLISTICK	49 00
BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES	199 00
BOMBERMAN 94+SODI 5 + 4 MANETTES	399 00
BURAI 2	149 00
CIBER CITY ODEON	69 00
DARIUS PLUS	89 00
DRACULA X	399 00
DRAGON BALL Z	549 00
EMERAL DRAGON	399 00
FAR EAST EDEN	249 00
FINAL SOLDIER	99 00
FORMATION SOCCER J LEAGUE	279 00
GOMOLA SPEED	69 00
LDIS	69 00
LEGEND OF XANADU	399,00
MARTIAL CHAMPION	249,00
NEW ADVENTURE ISLAND	99 00
PARASOL STAR 2	99 00
PC KID ROCKABILITY	199 00
RABIO LEPUS	89 00
ROAD SPIRIT	69,00
SALAMNADER	89 00
STAR PARODIER	149 00
STREET FIGHTER 2	**199,00**
TATSUJIN	99 00
TOY SHOP BOYS	89 00
TRICKY	89 00
WINDS OF THUNDER	199,00
YS BOOK 1&2 (USA)	299 00
ARCADE CARD DUO + FATAL FURY 2	990,00
ARCADE CARD PRO	990 00
ART OF FIGHTING	299 00
FATAL FURY 2	299 00
FATAL FURY SPECIAL	TEL
MAD STALKER	399 00
MANETTE AVENUE 6	**199.00**
KING TURBO STICK	**129.00**
LEGEND OF HEROE II	299 00

PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDE OU SUR 3615 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

NEO GEO

.NEO GEO + 1 MANETTE+ NINJA COMBAT	1890 F
.NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2	2490 F
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	49 F
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2	99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB	200 F

Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

AGRESSOR OF DARK KOMBAT	1390,00
ART OF FIGHTING	790,00
ART OF FIGHTING 2	1090,00
BASEBALL STAR 2	790,00
CIBER LIF	490 00
FATAL FURY SPECIAL	**1090.00**
FATAL FURY II	790 00
GHOST PILOT	490 00
KARNOV S REVENGE	1290,00
NINJA COMBAT	490 00
SAMOURAI SHOW DOWN	1390,00
SAMOURAI SHODOWN II	TEL
SPINMASTER	1290,00
SUPER SIDE KICK 2	**1190.00**
TOP HUNTER	1190 00
VIEW POINT	**1290,00**
WIND JAMMERS	1090,00
WORLD HEROE II	790,00
WORLD HEROES JET	1290,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD 3290 F

ART OF FIGHTING 2	490,00
SAMOURAI SHODOWN	490,00
SUPER SIDEKICK 2	490,00
FATAL FURY SPECIAL	490 00

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F - consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE DOM-TOM
cartouches 40Frs / consoles 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal ..... Ville .....
Age ..... Téléphone ..... Signature (signature des parents pour les mineurs)
Je joue sur
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont deposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

MEGAMAN X

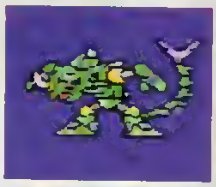
Entrons sans plus tarder dans le vif du sujet. Megaman X est un jeu de plate-forme dont la particularité est de proposer un déroulement absolument non linéaire. Il vous faudra sans cesse revenir écumer les niveaux déjà parcourus pour y trouver les derniers éléments dont vous aurez besoin.

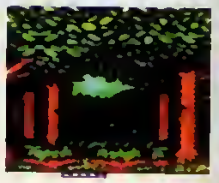
Avant de vous élancer pour le sprint final, voici un tableau qui vous sera fort utile. Il vous propose un récapitulatif des objets nécessaires à votre progression et vous indique les niveaux dans lesquels vous les découvrirez.

Bottes	Chill Penguin
Armure	Sting Chameleon
Casque	Storm Eagle
Mega X-Buster	Flame Mamoth
Réserve d'énergie	Spark Mandrill
Réserve d'énergie	Armored Armadillo
Réserve d'énergie	Storm Eagle
Réserve d'énergie	Flame Mamoth
Cœur	Chill Penguin
Cœur	Spark Mandrill
Cœur	Armored Armadillo
Cœur	Launch Octopus
Cœur	Boomer Kuwanger
Cœur	Sting Chameleon
Cœur	Storm Eagle
Cœur	Flame Mamoth

STING CHAMELEON

Nous arrivons dans la forêt de Sting Chameleon. Après une assez courte balade dans un décor sylvestre, Megaman arrive devant un gouffre, point névralgique du niveau. En effet, c'est ici que vous pouvez vous procurer l'armure et le cœur (voir encadrés).

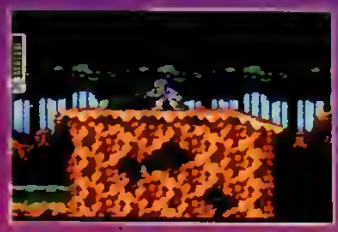


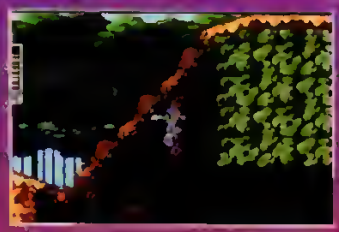


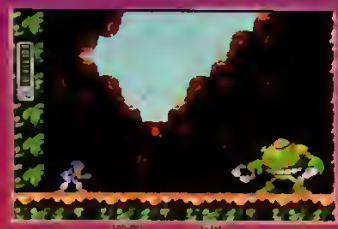
Quand vous aurez récupéré ces deux objets indispensables, votre périple vous entraînera dans une grotte. Là, il s'agira d'éviter, durant toute votre traversée, que le plafond ne vous tombe sur la tête. Un passage à travers les marais conclura ce niveau avant la confrontation avec Sting Chameleon (voir encadré « Le caméléon »).

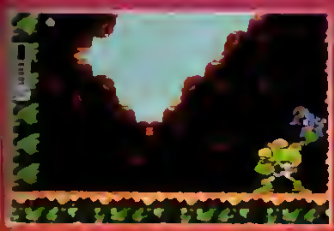
L'ARMURE

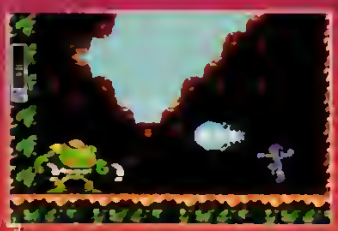
À mi-parcours, Mégaman arrive devant un gouffre courant sur un secteur souterrain. En passant sur celui-ci sur la plate-forme qui le surplombe, il peut actionner le levier au bord opposé à la suite, alors de monter en s'agrippant à la paroi jusqu'à atteindre un couloir secrètement haute tête. Le trait qui [illegible] est tout ce qu'il y a de plus banal. Il peut vous arriver de trouver des [illegible] dans lesquels vous pourrez vous [illegible] ou encore [illegible] pièces [illegible] pour vous [illegible]. Malgré un [illegible] peu engageant, le tout est assez [illegible] dans son déroulement. Utilisez simplement le [illegible] à son maximum et vous [illegible] le cyclope [illegible] à sa place, il vous suffit de pénétrer dans la capsule [illegible] à l'issue du combat, pour de vous équiper d'une nouvelle arme plus efficace. Cependant les dommages [illegible]

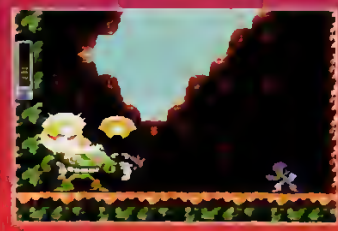


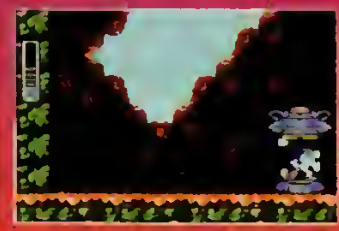






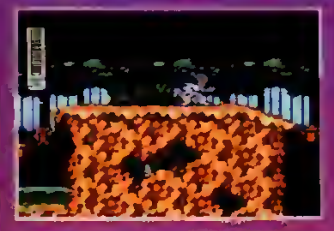


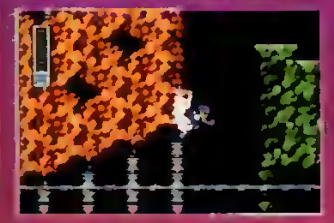


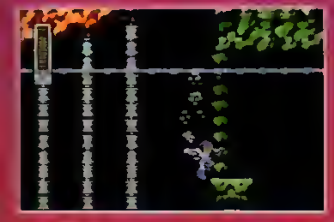


LE CŒUR

Pour entrer en sa possession, il faudra avoir détruit Launch Octopus au préalable. Laissez-vous glisser le long du gouffre, puis sautez à plusieurs reprises contre les parois : les plaques se désintègrent, libérant un passage. Frappez votre élan et sautez vers la droite. Grâce à l'eau environnant ce secteur à la mort d'Octopus, votre saut peut alors atteindre une distance record vous permettant ainsi d'accéder à la plate-forme où se trouve le cœur. En revanche, il est impossible de revenir en arrière sans perdre une vie.





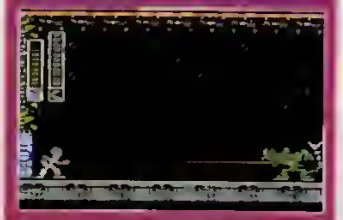


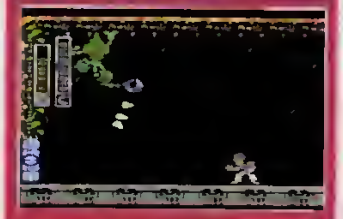
Un secteur souterrain qu'il vaut mieux franchir au pas de course.

Dans les marais, sautez régulièrement pour ne pas vous enfoncer.

LE CAMÉLÉON

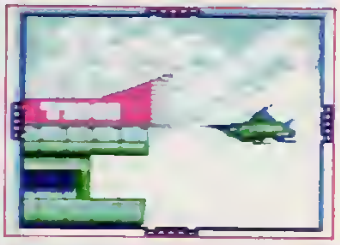
Sting Chameleon est l'un des plus redoutables. Une de ses toutes premières à se déplacer dans la ventilation pour se replacer vers un autre point. Toutefois, les renous du feuillage permettent de deviner sa position. Au sol, il aime vous donner un coup de langue, comme s'il jouait de musique. Au plafond, il est suspendu à l'aide de ses langues prêtes vous lancer une série de pieds dans la tête. Utilisez alors le X-Buster en visant sur le volume de bonnier Kuwanger, désormais en état de décomposition avancé. Faites-le exploser au maximum le rendant tout en accumulant le plus possible de boomerang.





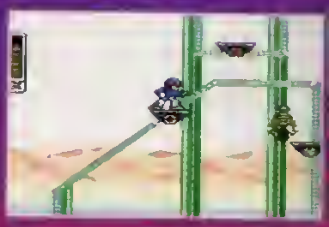
STORM EAGLE

Comme son nom le laisse supposer, le niveau de Storm Eagle est du genre aérien. Il ne faut surtout pas hésiter à s'offrir des « sauts de la mort » dans l'inconnu (« Le cœur » et « Le réservoir d'énergie »). C'est là aussi que se trouve dissimulé le casque (voir encadré). Il vous faudra avoir vaincu Storm Eagle pour y accéder (« L'aigle »).



LE CŒUR

Dès le début du tableau, toute une série de monte-charge vous servent de moyens de locomotion. Lorsque vous atteignez le point culminant de leur parcours, il vous faut effectuer un grand saut vers la gauche. Mais attention, une fois tout en haut, vous ne disposez que d'un très court espace pour prendre votre élan. La plate-forme étant à portée de vitesse vous.



Ne laissez passer ce 1up sous aucun prétexte.

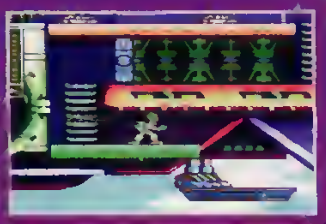
Le niveau est plutôt aérien.

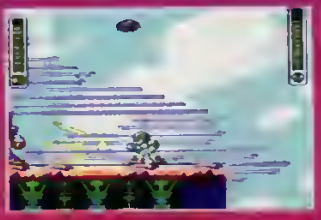
LE RÉSERVOIR D'ÉNERGIE

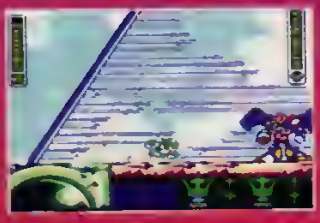
Contrairement à la plupart des objets dissimulés dans le jeu, cette réserve d'énergie n'exige pas d'avoir vaincu un boss en particulier. A mi-parcours, vous arrivez devant un quartet qui restera infranchissable si vous n'utilisez pas les plates-formes mobiles qui le surplombent. Curieusement, c'est vers la gauche que vous devez vous tirer. Une fois la dernière plate-forme atteinte, il vous suffit de tirer une salve de X-Buster contre la vitre : derrière, vous découvrez le réservoir d'énergie.

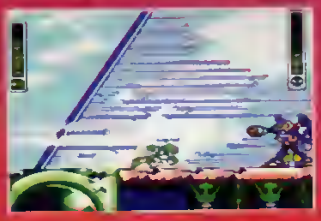
L'AIGLE

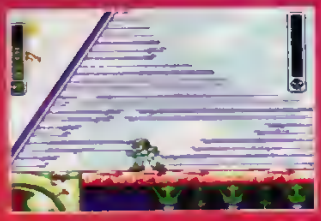
Lorsque vous arrivez au niveau de l'énorme oiseau volant, la confrontation avec Storm Eagle est proche. Le panoplie d'attaques de ce boss est très variée mais aucune n'entraîne de sérieux dommages. La première se limite à un battement d'ailes dérangé à vous repousser vers l'arrière et accessoirement vous faire tomber dans le vide. Utilisez le sprint de Megaman pour résister à ces tourmentes et, à l'aide du G-Sting récupéré sur le Gemeïdon, atteignez-le rapidement. Ne goûtant guère ce traitement, celui-ci prendra son envol et commencera à enchaîner une série d'attaques en piqué. Une fois revenu à la station, il restera à faire face à une prédatrice pour la course à pied. Lorsque Storm Eagle daigne enfin se poser, il vous attaque soit en crachant un nuage de quatre oiseaux belliqueux soit en utilisant son arme, le Si-Tornado. Si, durant les nuées, vous venez à tomber à court de G-Sting, il vous restera la possibilité d'utiliser le X-Buster, concentré au maximum, pour vous en débarrasser.



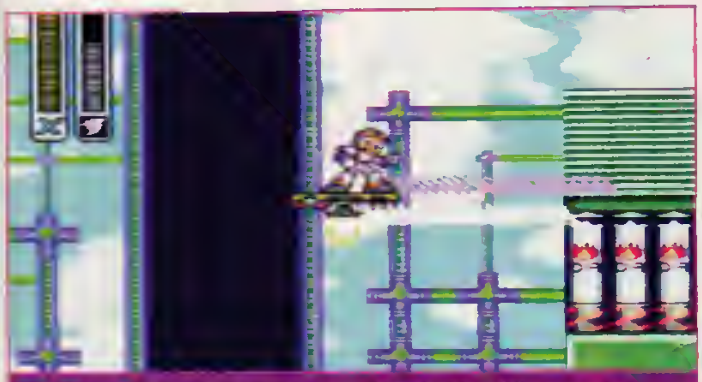








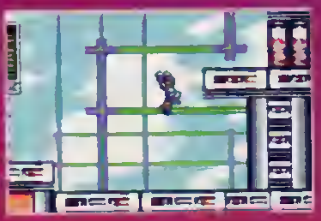
Passé les défenses de cet aéronef, vous tomberez sur le boss.

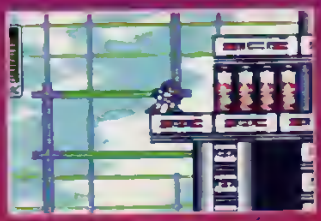


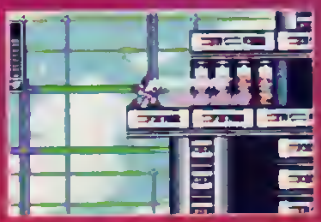
Avec l'arme « à air », vous pourrez détruire des éléments du décor.

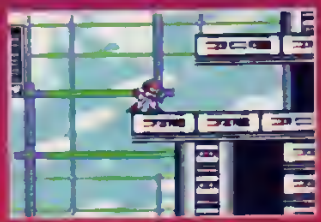
LE CASQUE

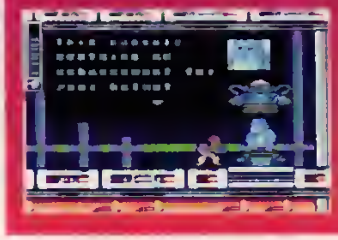
Pour récupérer le casque, dernier élément détenu de la panoplie de Megaman, il vous faudra d'abord vaincre le boss de ce niveau, Storm Eagle. Une fois cette tâche accomplie, revenez à ce stage et traversez-le une seconde fois jusqu'à atteindre le sommet d'une caisse de pylône. Pour atteindre le peu d'espace disponible au sommet du pylône, vous devrez faire un grand saut vers la droite. En atteignant la plate-forme, revenez avec le Si-Tornado et placez-vous à cette de panneaux illuminés d'un jaunâtre « hautement intelligible ». La voie est alors libre et vous pouvez atteindre le casque contenant le précieux casque.

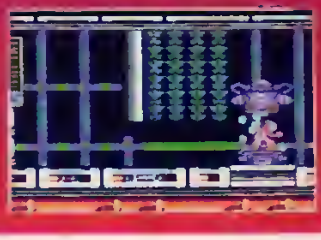






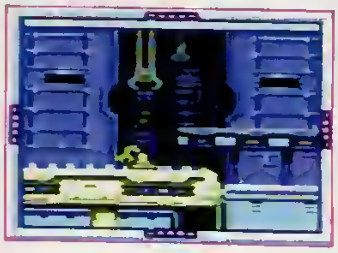






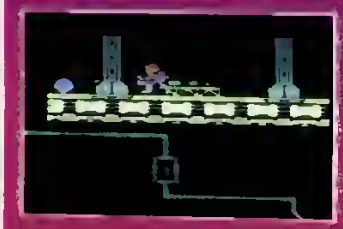
FLAME MAMOTH

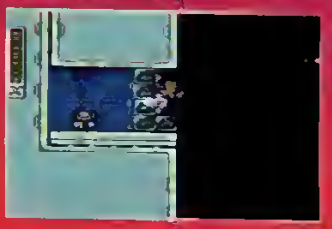
Le niveau de cet ultime boss « conventionnel » a pour cadre une usine de robots en tout genre. À mi-niveau, vous arrivez dans une grande salle peuplée de robots mineurs lancant des pioches. Résistez à la tentation de fuir : c'est ici que ce trouvent le réservoir d'énergie et le cœur (voir encadrés).



LE RÉSERVOIR D'ÉNERGIE

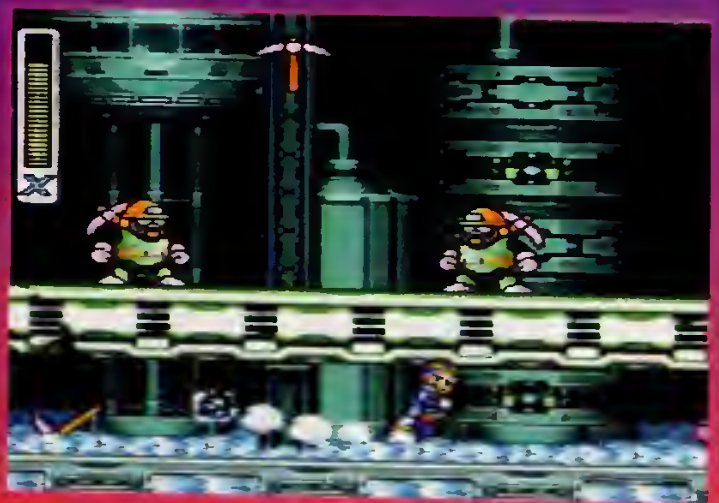
Lorsque vous arrivez dans la salle des mineurs, avancez précautionneusement en nettoyant le terrain devant vous. Puis hissez-vous sur la plus haute plate-forme, vous y trouverez un 1 up bienvenu et pourrez aisément prendre votre élan afin d'atteindre la paroi de gauche. Après une série de saute contre quelques blocs destructibles, vous pourrez pénétrer dans le renfoncement et vous emparer du dernier réservoir d'énergie.





LE CŒUR

Pour entrer en possession du cœur, il est nécessaire d'avoir vaincu Dal Gogun et que le sol de une de la grande salle soit endurcit. Lancez la roue dans toute sa longueur et vous pourrez saisir du cœur qui n'attendait que que vous.



LE SUPER X-BUSTER

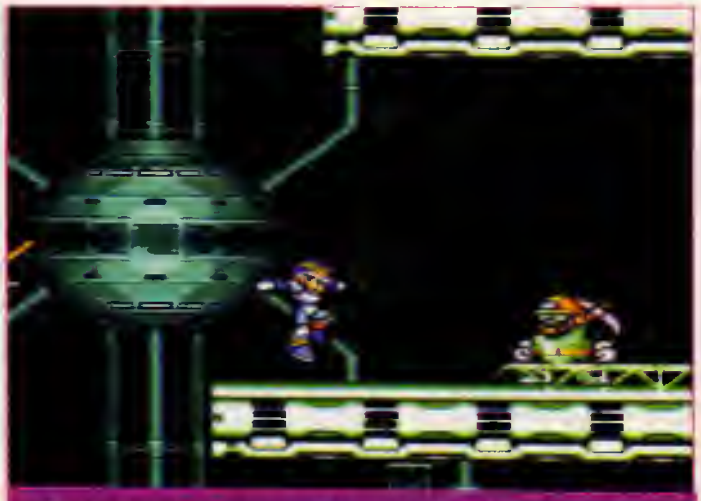
Le X-Buster est une arme certes très efficace, mais une petite amélioration de ses performances ne saurait plus qu'utile dans la phase finale du jeu.

Après avoir parcouru la grande salle des robots mineurs, vous pénétrez dans un corridor plutôt tranquille. En tenant preuve d'un peu d'attention, vous apercevrez une série de blocs destructibles bouchant une cheminée verticale. En prenant votre élan vous pourrez monter à proximité de grimper [illegible] vous mettrez pas au premier coup, il faut donc essayer une série de saute très rapides pour non seulement détruire les blocs mais aussi et surtout monter. Une fois que vous [illegible] à détruire une [illegible] de blocs vous vous trouvez dans une pièce hébergeant une capsule. Après avoir récupéré [illegible]

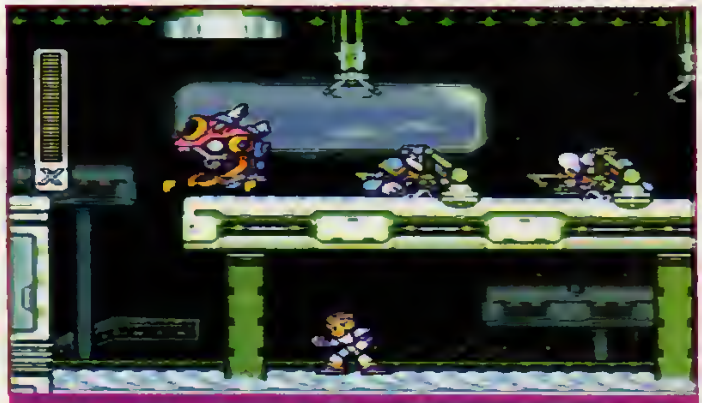
LE MAMMOUTH

L'arrivée de Flame Mamouth se caractérise par un tel équipé de [illegible] qui vous attendent sur le [illegible] ou au contraire vous [illegible]. Celui-ci est plus impressionnant que redoutable dès lors que l'on connaît ses attaques. Il [illegible] notamment un rond plutôt lourdaud, mais assez [illegible] rationnel, une [illegible] de chou-fleur mécanique, avec de combat [illegible]

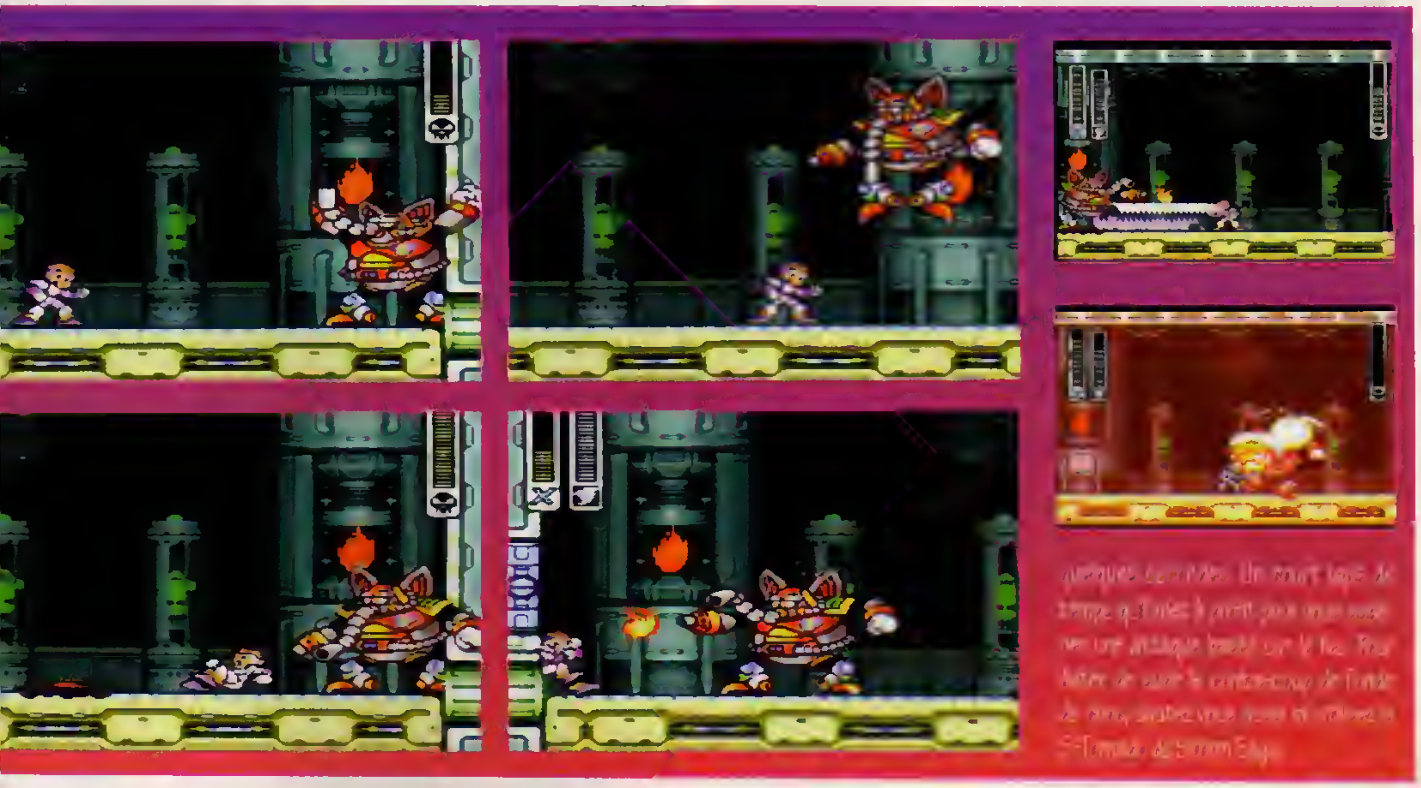
...ant de choc habituel, votre X-Buster se retrouve doté d'un nouveau degré de puissance. Maintenez enfoncé le bouton de tir une poignée de secondes... Il ne vous reste plus qu'à admirer le résultat.



Cette salle gigantesque est le point névralgique de ce niveau.



Une chaîne d'assemblage qui produit beaucoup de monstres.



...quelques secondes. Un court laps de temps qu'Inlet a prêté pour vous assener une attaque basée sur le feu. Pour éviter de subir le contre-coup de l'onde de choc, ajustez vous [illegible] le S-Tornado de Storm Eagle.

SIGMA

On attaque maintenant la phase finale de cette quête. Les huit premiers niveaux pourraient presque être qualifiés de hors-d'œuvre face à ce qui vous attend à présent.

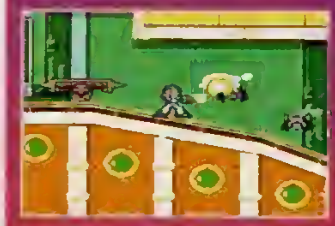
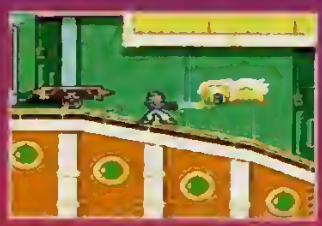
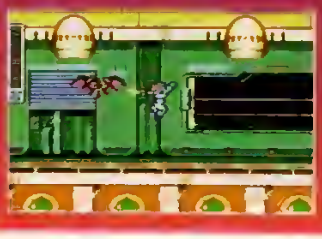
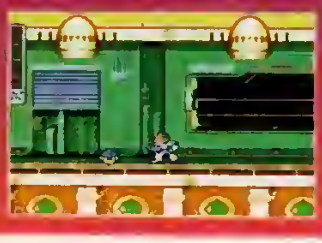
En effet, dans le dernier niveau, vous allez rencontrer une nouvelle fois tous les boss ainsi que six nouvelles créatures particulièrement monstrueuses. Notez que si vous perdez au cours de ce stage final, il vous faudra recommencer au début de ce niveau, et ce malgré les passwords qui vous sont donnés à l'issue des combats. Les boss sont séparés par de très courtes phases d'arcade assez délicates à gérer. Toutefois, lors de ces séquences, il vous faudra faire preuve de patience pour recharger vos réservoirs d'énergie ainsi que la puissance de vos armes. Vous trouverez les tactiques de combat à employer contre les huit boss que vous avez déjà rencontrés dans ces pages ainsi que dans le *Player One* n° 46.

L'ORDRE DE RENCONTRE DES BOSS

1- Vile (encadré p. 170)
2- Boomer Kuwanger (*Player One* n° 46)
3- Araignée (encadré p. 170)
4- Chill Penguin (*Player One* n° 46)
5- Storm Eagle (encadré p. 167)
6- Visage (encadré p. 170)
7- Armored Armadillo (*Player One* n° 46)
8- Sting Chameleon (encadré p. 166)
9- Spark Mandrill (*Player One* n° 46)
10- Launch Octopus (*Player One* n° 46)
11- Flame Mamoth (encadré pp. 168/169)
12- Voiture (encadré p. 171)
13- Le chien de Sigma (encadré p. 171)
14- Sigma (encadré p. 171)
15- Sigma, combat final (encadré p. 171)

GARÇON, LE PLEIN !

Avant de vous lancer dans ce dernier niveau, il convient de faire le plein de bus et de stocker le maximum d'énergie dans les quatre réservoirs prévus à cet effet. Une nouvelle visite à votre ami Armored Armadillo est vivement recommandée pour accomplir cette tâche. Tout ce qui est de l'énergie ne crevez bien sûr pas le premier venu et faites le mélange parmi les nouveaux-venus. Quant aux bus, prenez la chaussure que vous venez quelque chose en plus lors de réalisation son compte à sept heures.

QUAND X RENCONTRE ZERO

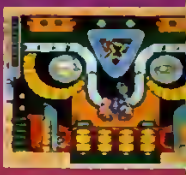
Les premières minutes de ce niveau constituent une nouvelle séquence cinématique. Vous retrouvez votre allié Zero qui se bat à coups de sabre dans une parade contre Vile, lieutenant de Sigma. Lorsque vous arrivez, vous prend le commandement. Malgré vos efforts, Vile vous inflige une nouvelle fois. Zero concentre ce qui lui reste d'énergie et se sacrifie. Vous retrouvez alors toute votre énergie et vous pouvez combattre Vile à armes égales. Le combat est très intense et demande de la bravoure.

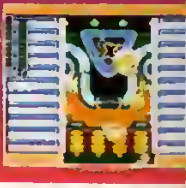
L'ARAIGNÉE MÉCANIQUE

L'araignée est l'un des monstres les plus rapides. La salle est équipée de quatre chaînes verticales parallèles. Entre chacune des attaques arachnéennes, apparaissent, de manière aléatoire, des fils reliant les chaînes entre elles. L'araignée se laisse glisser en changeant sans cesse de chaîne et en essayant de vous tomber dessus. Il n'y a pas de secret, il faut courir ou sauter contre le mur opposé pour l'éviter. De temps à autre, le boss envoie quatre petites araignées pour vous forcer à utiliser votre arme. Durant ce combat, utilisez le X-Buster concentré au maximum à chaque fois que le monstre touche le sol et que son œil unique s'ouvre.

LE VISAGE

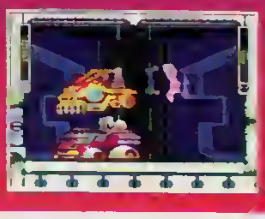
Cette salle contient un visage géant vaguement humanoïde. Ses deux yeux attaquent en alternance.





LA VOITURE

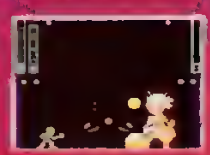
Ce nouveau combat contre une voiture géante n'est pas des plus aisés. D'abord, sa salle ne tient que sur un seul écran. Du fait de la taille imposante du véhicule, votre liberté de manœuvre se trouve dans réduite. Ensuite, le châssis est séparé de la carrosserie qui a, pour la circonstance, la forme d'une gueule de chien enragé. Ces deux éléments sont indépendants et attaquent souvent en se décalant. Il faut passer régulièrement sur le châssis et se s'élancer du côté opposé avant que les deux éléments ne se rejoignent. Si toutefois cela se produit, le véhicule concentre son énergie avant de vous lancer un énorme mercedes. Une fois encore, il faut X-Boster les lames de niveau adapté à ce combat. Enfin, sachez que si vous vous approchez le point sensible de la tête pendant



LE CHIEN DE SIGMA

Avant de s'occuper personnellement de votre cas, Sigma vous offre en pâture à son chien. La bête est très vive et dispose de sur-vie de deux attaques, l'une basse sur le feu et l'autre sur la glace. Une fois encore, commencez vous à vous des murs afin d'esquiver ces assauts. Cependant, il vous faudra parfois vous laisser glisser vers le sol, juste vous jeter contre le mur opposé, pour anticiper les attaques horizontales. Le Shot semble être l'arme la plus adaptée contre ce foutu toutou car elle permet la possibilité la particularité de rebondir en se déplaçant en cercle sur le mur. Et, croyez-moi, le chien de Sigma n'aime pas du tout.

L'ULTIME BOSS



Bon, on arrive maintenant à Sigma lui-même. À l'instar de son chien, il est très rapide et se trouve en outre équipé d'un sabre laser. Il attaque de la même façon que son foutu compagnon, c'est-à-dire en sautant. Il attaque également la plupart du temps de sabre mais il peut aussi lancer des petites boules de feu. Enfin, il s'arrête parfois pour vous lancer des petites boules de feu. Pas de problème, c'est le seul moment où vous ne vous trouvez pas en danger. En attaquant à un autre moment, vous prendrez forcément une claque. Et X-Boster la prise de sang à chaque coup ...

PHASE TERMINALE

Le dernier de Sigma est gérée dans une mémoire de jeunes [illegible] dans les [illegible] sur le feu de glace et l'électricité. Le combat s'engage. Montez sur une plate-forme en se [illegible] qui [illegible] pour [illegible] les [illegible] [illegible]. Lorsque une des plates-formes [illegible] de vous coincer contre le mur, sautez plus rapidement [illegible] que possible vous [illegible] d'être touché par le souffle de feu ou de glace. Utilisez le X-Boster au moins le Super X-Boster concentré au maximum.

Cumulez vos Crédits... vous aurez des Bonus !

LES BONUS PLAYER	COMMENT LES OBTENIR ?	CRÉDITS
Gagnez une heure en 3614 (0,36 F au lieu de 1,27 F/min)	Créez votre BAL sur le 3615 PLAYER ONE et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.	560
Recevez un magazine gratuit	Commandez le numéro paru de Player One, Nintendo Player ou le hors série de votre choix.	675
Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré		680
Economisez 20 % sur le prix de l'abonnement	Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales. 6 numéros = 144 F + 770 Crédits Player au lieu de 180 F. 11 numéros = 238 F + 770 Crédits Player au lieu de 299 F.	770
Recevez un Player One Pocket	Complétez le bon de commande situé dans la page Player One Pocket du magazine	800
Participez à l'émission Player One sur MCM		1280
Venez affronter le testeur de votre choix à la rédaction		1600

Les Bonus prendront effet un mois après réception de votre lettre.

REGLEMENT

Article 1
Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One, Nintendo Player et les hors-séries sous la souveraineté absolue du Crédit Boss.

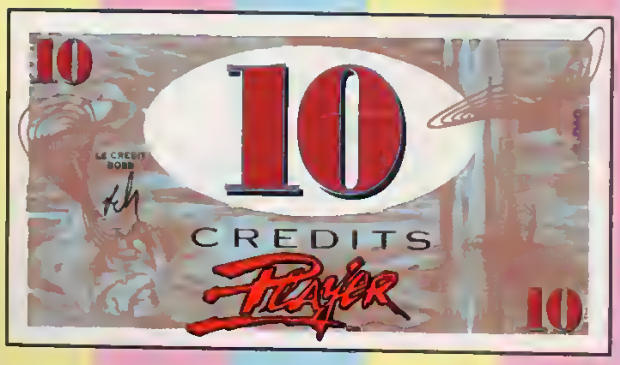
Article 2
Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player et donnent droit à des Bonus Player.

Article 3
Seules les demandes complètes seront prises en considération, avec vos nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, le Bonus de votre choix et le nombre de Crédits Player exact.

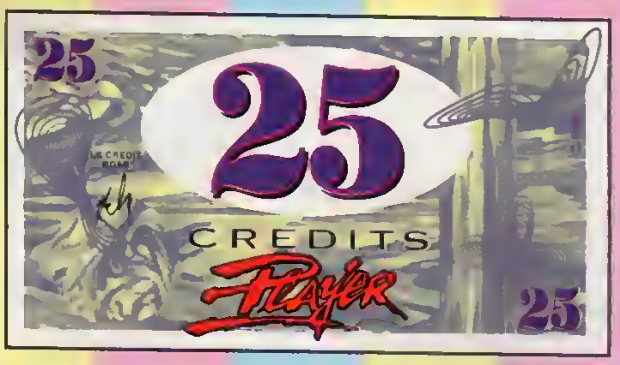
Article 4
Les Crédits Player donnent droit à des Bonus, valables pour Player One, Nintendo Player et les hors-séries.

Article 5
L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

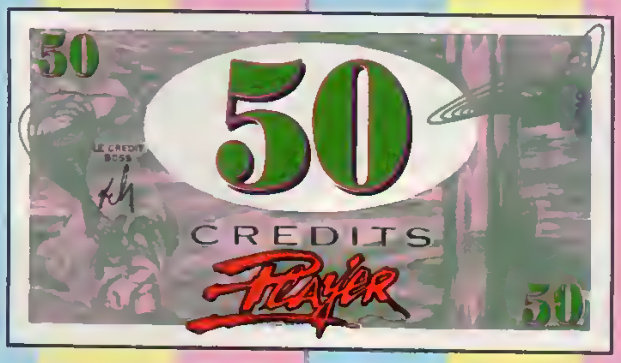
Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés du Bonus de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player 19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex

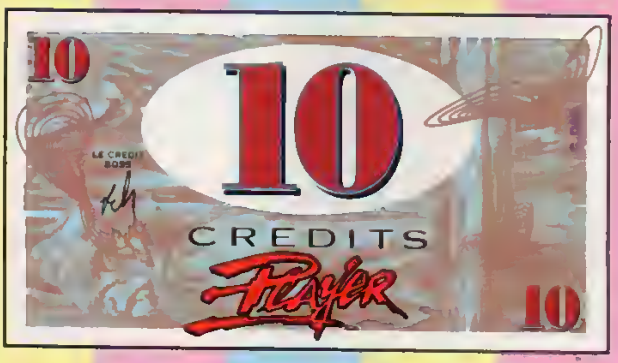

10
10
CREDITS
Player
10

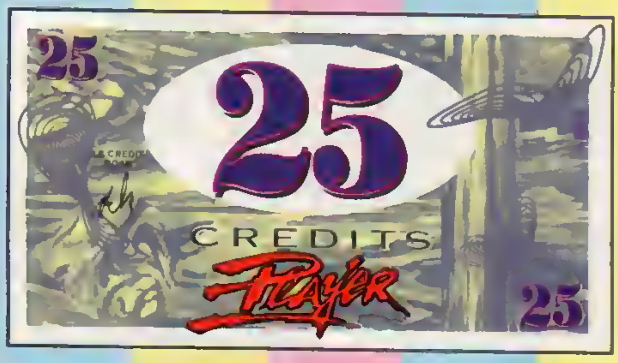
10
10
CREDITS
Player
10

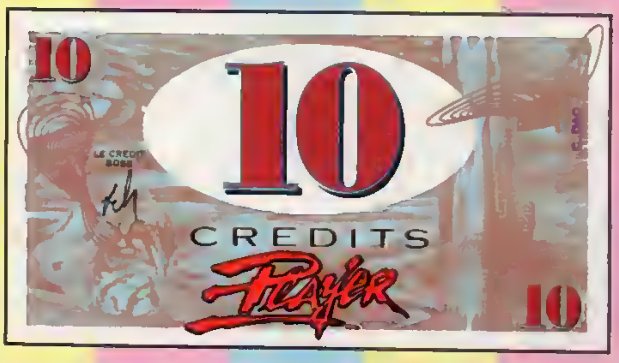

25
25
CREDITS
Player
25

10
10
CREDITS
Player
10


50
50
CREDITS
Player
50


10
10
CREDITS
Player
10


25
25
CREDITS
Player
25


10
10
CREDITS
Player
10

10
10
CREDITS
Player
10

MANGAS ! MANGAS ! MANGAS !

Oyez ! Oyez ! Ce mois-ci, les pages Mangas de *Player* sont plus brûlantes et plus belles que jamais ! Dépêchez vous de nous suivre pour une petite balade au pays du Soleil-Levant !

© Shueisha 1994
Slam Dunk.

© Kadokawashoten 1994
The Heroic Legend of Arslan.

Les fêtes de fin d'année approchent. Nous allons donc commencer par une petite sélection de « livres d'art », histoire de vous donner quelques idées de cadeaux...

« ARSLAN »...

ou plutôt *The Heroic Legend of Arslan*, puisque tel est le titre complet de ce livre de cent pages publié dans la collection « 100 % ». Les habitués y retrouveront la construction classique de ce genre de bouquin : pin-up pleine page, présentation des héros, crayonnés, résumés illustrés des OAV, etc. L'ensemble constitue un bel échantillon d'heroic fantasy jap. Pour amateurs éclairés !

© Kadokawashoten 1994
The Heroic Legend of Arslan

« SLAM DUNK »

Nous vous avons parlé il y a peu de la série *Slam Dunk*. Les rumeurs de diffusion télé chez

© Shueisha 1994

nous continuent mais aucune date n'a encore été avancée officiellement. En attendant, les furieux, les anxieux et autres fans du genre peuvent découvrir l'*Anime Comic* dédié à ce titre. Cet ouvrage devrait leur permettre d'étancher un peu leur soif de « dunks made in Japan ».
(170 pages).

Slam Dunk

© Elf Co., Ltd./Tatsumi Publishing Co., Ltd 1993

Do-Kyu-Sei.

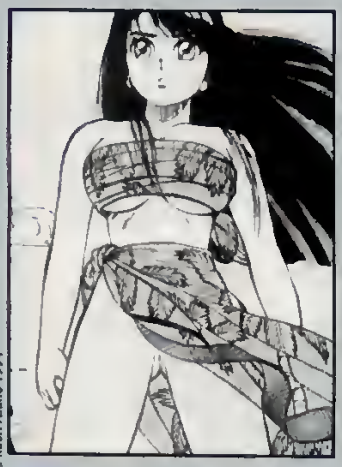
« DO-KYU-SEI »

Ne s'adresse qu'aux plus âgés d'entre vous, puisque sa vente est réservée aux adultes ! Il compile des illustrations réalisées pour un jeu sur ordinateur. Tout commence par une succession de portraits de jeunes filles charmantes, surprises en pleine intimité. Cela continue avec un « cahier » carrément brûlant et vraiment spécial, puis des infos diverses sur le jeu.

Bien que paru il y a déjà plusieurs mois, ce livre reste trouvable pour la plus grande joie des connaisseurs, notre Iggy en tête ! Surexcité par la vision de ces pages, il m'a d'ailleurs volé cet « artbook », destiné, on vous le répète une fois encore, aux grands ! Bon, Iggy, tu me le rends maintenant s'te plaît ? (116 pages).

« VANITY ANGEL »

À la demande d'Iggy, qui reprend seulement maintenant ses esprits, nous vous présenterons brièvement cette adaptation américaine (comic-book) d'une bédé « hot » que dis-je, incandescente de Kaori Asano.



© Kaori Asano 1994

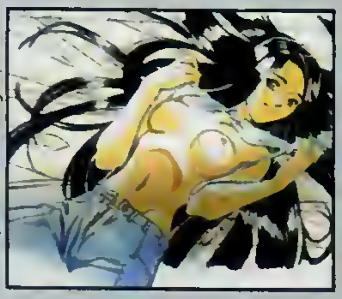
Vanity Angel

Cette série (pour adultes !) narre les aventures romantiques et charnelles de deux jeunes damoiselles. Idéal pour les amateurs, anecdotique pour les autres. Un petit détail croustillant : un dessinateur américain a été chargé de compléter les zones anatomiques gommées dans l'édition jap !

ATTENTION CONVENTION

Les « Premières rencontres de l'imaginaire » auront lieu du 11 au 13 novembre au lycée Camille-Sée, 11 rue Léon-Lhermite, 75015 Paris. Le programme devrait attirer les fans de jeux de rôle, mangas et japanimation. En vrac : une avant-première des épisodes 4 et 5 des *Chroniques de la guerre de Lodoss* (en VF), un JDR grandeur nature, un festival de science-fiction... À voir. ■

Tous les titres cités sont disponibles en import chez Tonkam.



© Elf Co., Ltd./Tatsumi Publishing Co., Ltd. 1993

Do-Kyu-Sei.

© Elf Co., Ltd./Tatsumi Publishing Co., Ltd 1993

Do-Kyu-Sei

DES FANS ET... GORO !

La multiplication des fans de mangas en France engendre de plus en plus de fanzines. Enthousiasmé, *Player* vous propose un petit survol des nouveautés auquel nous n'avons pas hésité à inclure la présentation de la dernière incartade de... Goro !

Bien entendu, ceci n'est qu'une sélection. Tous les éditeurs de fanzines sont invités à envoyer leurs bébés à *Player*, qui se fera une joie de les présenter dans ses prochains numéros.

« ANIMELAND »

Est l'un des deux principaux (avec *Tsunami*) zines mangas de notre beau pays. Les éditeurs ont fait le choix courageux de consacrer leur sommaire à l'animation au sens large (de DBZ à Aladdin). Cela dit, l'essentiel des pages du zine est consacré à la « japanimation ». Le numéro 15 vient de paraître et comprend des articles sur Isao Takahata (l'auteur du long-métrage *Le Tombeau des lucioles*), *Yuyu Hakusho*, J.J. Beineix (à propos de son reportage sur les Otaku) et l'essentiel de ce qui se passe au pays des DAN et DA. À lire !
AnimeLand-Animarte : 15, rue de Phalsbourg, 75017 Paris.

« VISION PARALLÈLE »

Reprend la même démarche « globale » (et juste) que le zine précédent, à savoir dédier ses pages à l'animation internationale. Bravo ! Dans cette optique, le sommaire du numéro 2 est d'un éclectisme réjouissant : *Le Roi Lion*, *Sailor Moon*, *Batman*, etc. Un zine très prometteur !

Écrire à : Association Kaizen, 101 avenue de la République, 75011 Paris.

« ANIME COMICS »

Encore un canard publié par des braves qui pensent à l'animation et à la bédé au sens large, et oui ! Le sommaire du numéro 2 inclue donc *Les Chevaliers du zodioque*, *Les mystérieuses cités d'or*, *Appleseed*, *Caravan Kidd*, etc. Sympa et également prometteur !
Contacter : Association BDAnimée, 1 square de la Libération, 93100 Montreuil.

« L'EFFET RIPOBE »

Vieux de la vieille de la fanédition manga, *L'Effet Ripobe* continue son petit bonhomme de chemin. Les dernières parutions comprennent un Spécial DBZ et un numéro « normal » (le numéro 1.2). Le zine s'appelle maintenant le *Zine interactif de l'amoteur professionnel* ! Le sommaire comprend des articles sur « La culture japonaise par le manga », « Les femmes de Shirow », etc. Un zine intéressant mais très hermétique et cher (45 F).
Association Beff'Toh : Les Chintufles, 7, rue F.-Bernard, B4110 Sablet.

GORO ! GORO !

Goro, la brute de Mortal Kombat est à l'honneur dans *Goro Prince of pain* (*Goro, prince de la douleur*), une nouvelle bédé ricaine consacrée aux brutes de MK II. Niveau bédé, c'est très, très moyen (du comic-book basique). Les dessins correspondent au tout-venant de la bédé de super-héros ricaine. Pour fans du jeu de baston de chez Acclaim seulement. ■

KONAMI
SPARKSTER LA TERREUR,
DES TOONS QUI CARTOONNENT,
DES ANIMANIACS À DEVENIR
ACCROMANIACS.
SPARKSTER
▲ Sparkster ▶
DISPONIBLE EN OCTOBRE
▲ Sparkster
▼ Tiny Toon ▶
WILD'N WACKY SPORTS
ACME ALL-STARS
DISPONIBLE DÈS OCTOBRE
▼ Tiny Toon ▶
TINY TOON Adventures
36 68 11 00 .TINY TOONS
2,19 F LA MINUTE
▲ Tiny Toon
ANIMANIACS
▲ Animaniacs ▶
DISPONIBLE DÈS NOVEMBRE
SEGA
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Il est pret a tout pour sauver sa poule.

LES AVENTURES D'EARTHWORM JIM CONTINUENT ET LES CADEAUX PLEUVENT SUR LE 36.68.94.95★

★(2 19F par minute)

3615 VIRGIN GAMES

Virgin Shiny SUPER NINTENDO MEGA DRIVE

Virgin Interactive Entertainment S.A.R.L 233, rue de la Croix - Nivert 75015, Paris

Earthworm Jim™ ©1994 Shiny Entertainment I